Nr. 37
9.9.1993

DM 2,80
S 23.-
SFr. 3.00

Walt Disneys Micky Maus Magazin

FRANKREICH FF 12,00 · BELGIEN FRS 58,00 · NIEDERLANDE hfl 3,50 · LUXEMBURG lfrs 58,00 · ITALIEN Lire 2800 · SPANIEN Ptas 240 · UNGARN Ft 187

Neue Sammelserie: "TOONTOWN"

Ein brandneues Abenteuer der "Ritter des Rechts", bekannt aus dem Disney Club im Fernsehen...

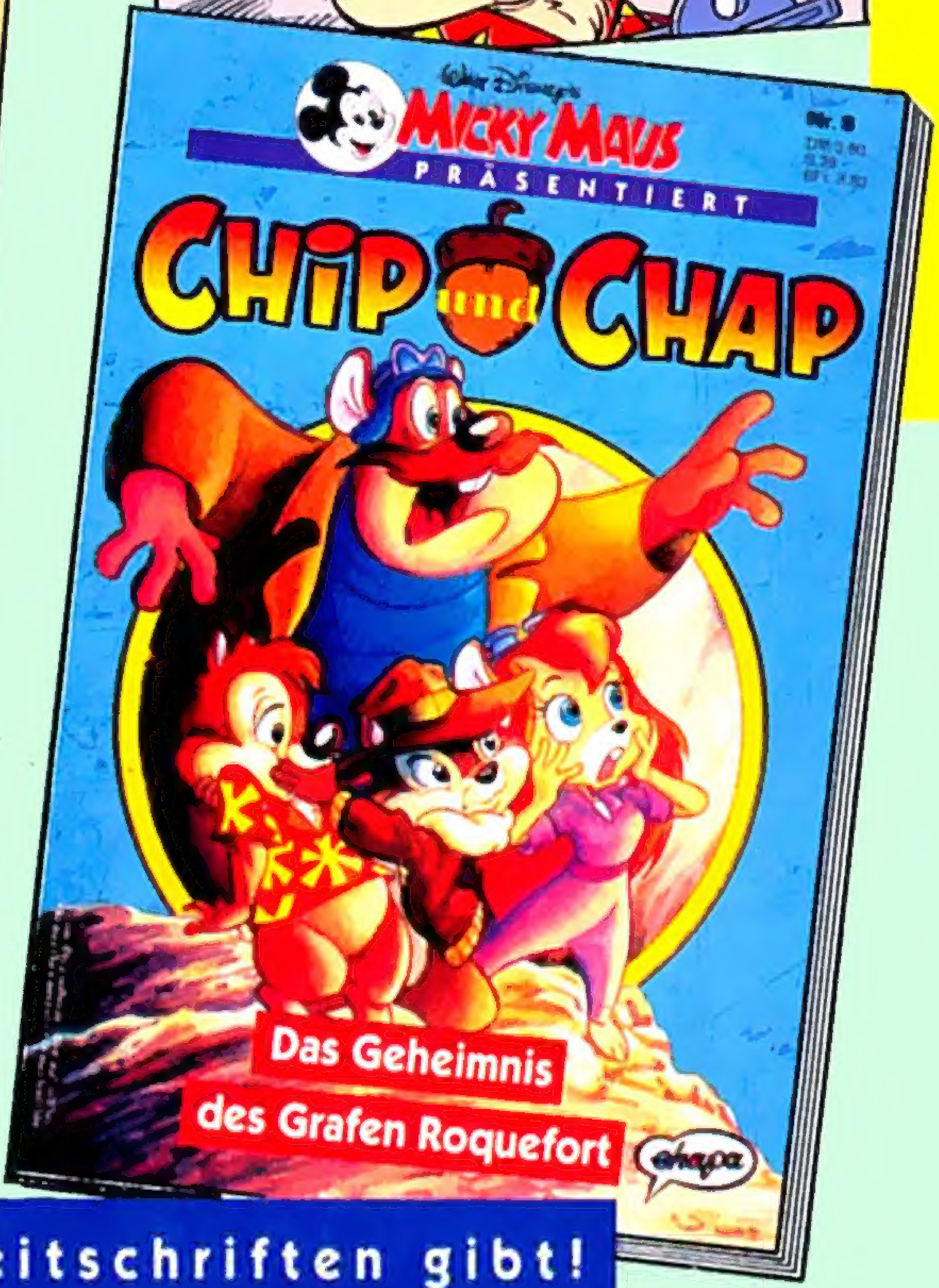
Walt Disneys

MICKY MAUS PRÄSENTIERT

Chip & Chap

"Das Geheimnis des Grafen Roquefort"

Samsons Onkel Albrecht ist vom Verbrechergenie Al Katzone entführt worden. Katzone weiß von Albrechts Nachforschungen über den Grafen Roquefort, der ein Geheimnis mit ins Grab genommen haben soll. Mit Hilfe dieses Geheimnisses hofft der Verbrecher, die ganze Welt beherrschen zu können. In der Folterkammer eines dunklen Verlieses will Katzone Albrecht zum Reden bringen. Die Ritter des Rechts und ihre Freunde starten eine große Rettungsaktion...



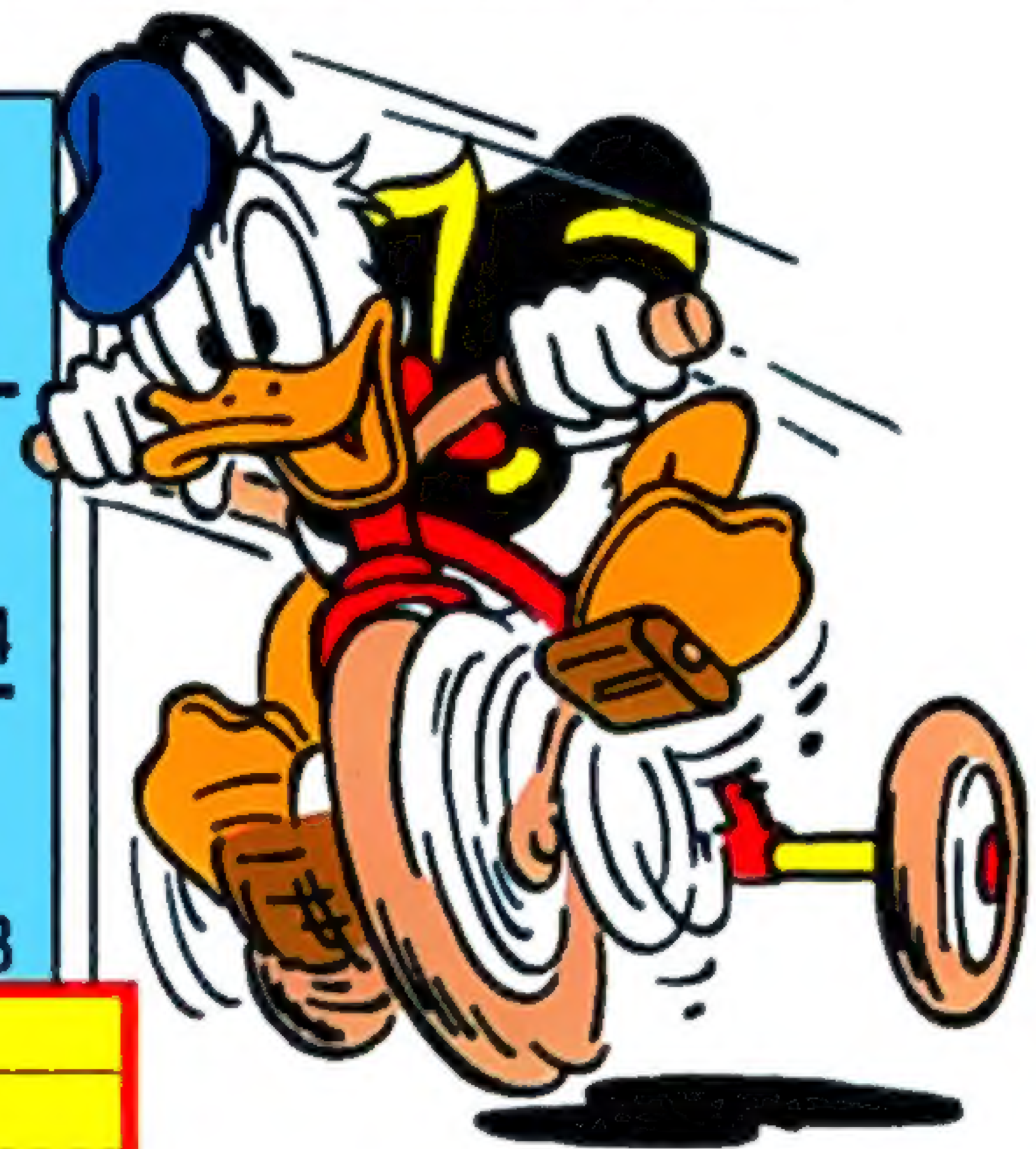
Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!

Hallo Freunde!

Heute startet ein dreiteiliges Gewinnspiel, das außer den tollen Preisen eine Menge Spaß verspricht! Am Telefon gibt's jede Woche viel zu lachen mit den neuesten Nachrichten von Radio Toontown! Und als Zugabe bekommt ihr das Super-Extra "Disney-Kino" mit einem echten Trickfilm!

scan + edit: tommy5772

INHALT



Donald Duck
Der Meister kam mit dem Dreirad — SEITE 4

Witze, Tips & Tricks
Streich der Woche: Ist die Küche naß... — Seite 14

Micky Maus
Gefangen im Versteckten Tal — Seite 18

Super-Extra:
Disney-Kino
Mit dem spannenden Trickfilm "Donald in Gefahr" — SEITE 28

Großes TOONTOWN-Telefonspiel
Diese Woche zu gewinnen:
Flugreisen nach Disneyland/Kalifornien
Toontown T-Shirts
Farbfernseher — Seite 29

Donald Duck
Umtausch verboten! — Seite 32

Detektivclub — Seite 34

Onkel Dagobert
Sein Leben, seine Milliarden — SEITE 37

Donalds Lachparade
Mit den besten Leserwitzen — Seite 53

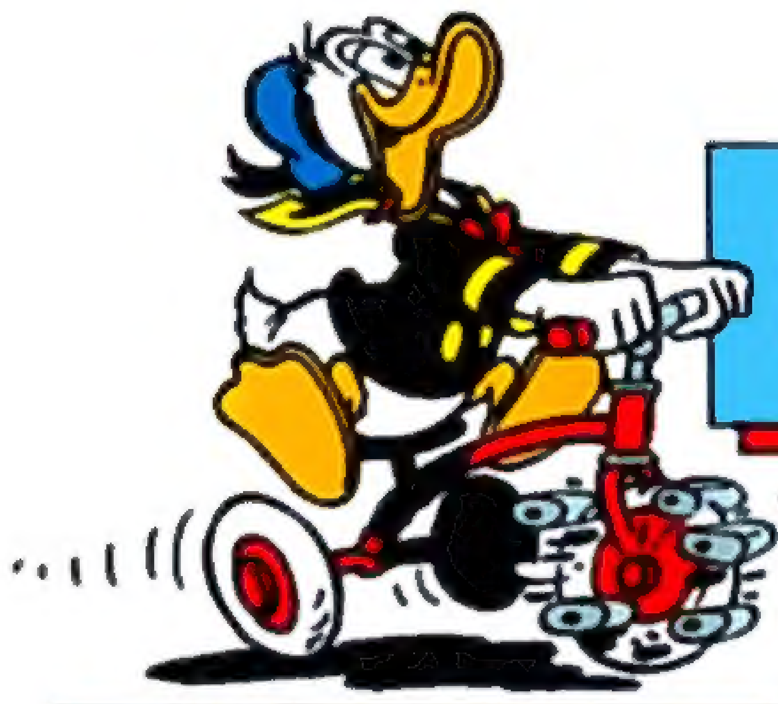
Ente gut, alles gut...
Mit den aktuellen Disney-Neuigkeiten — Seite 54

Sammelkarten — NEUE SERIE
TOONTOWN: Mickys Zuhause – **Oldtimer:** Sofa auf Rädern – **Hunde:** Chow Chow – **Regenwald:** Riesentukan

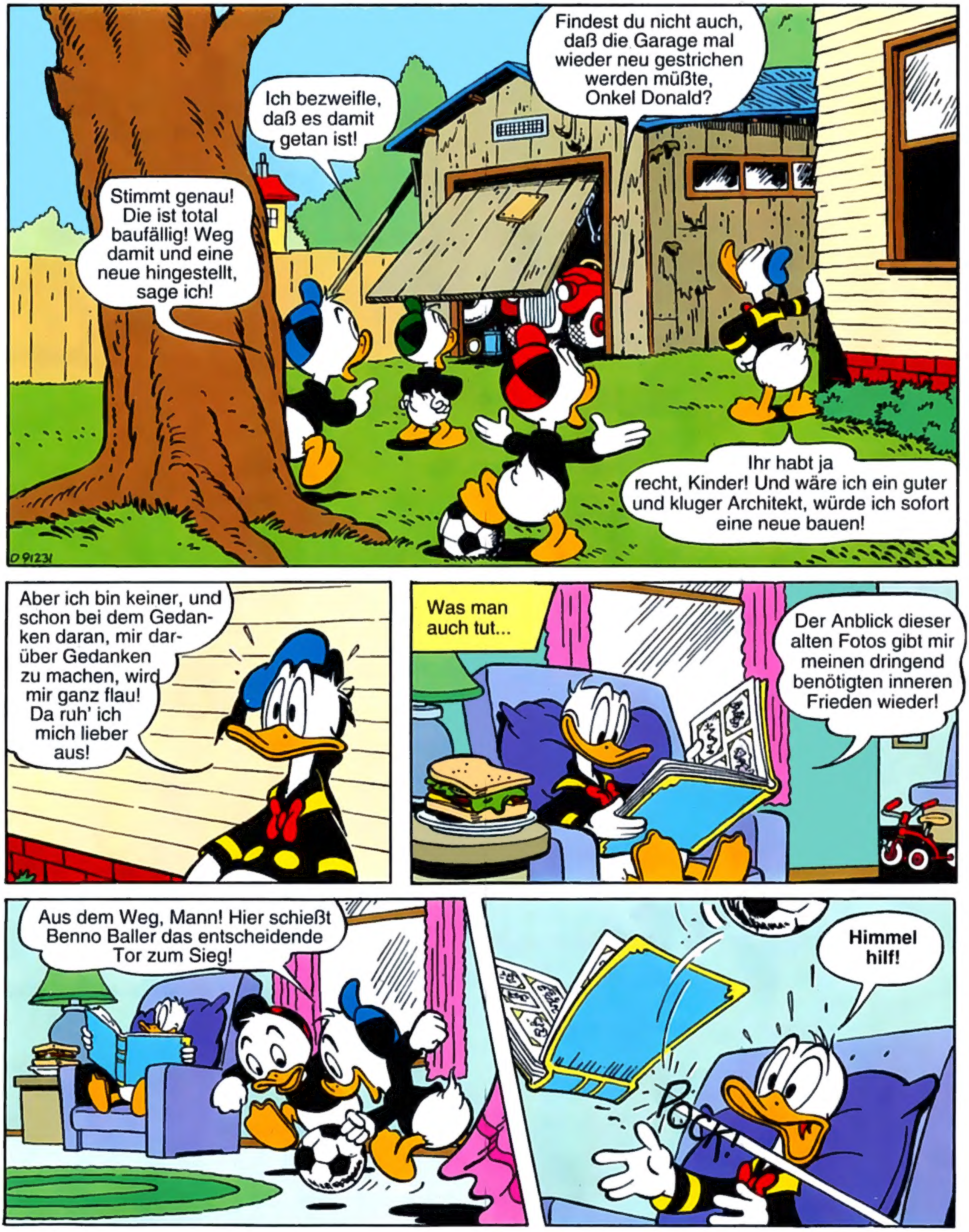
© The Walt Disney Company. Micky Maus wird verlegt in der Bundesrepublik Deutschland durch Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen 3; in Österreich durch Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tivoligasse 52, A-1120 Wien, und in der Schweiz durch Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau. Verantwortlicher Chefredakteur: Peter Schlecht. Redaktion: Cornelia Stahl. Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland: Olaf Hansen, Ehapa Verlag. Anzeigenleitung Österreich: Sylvia Beinhart, Egmont Verlag; Anzeigenleitung Schweiz: Armin Kratohwil, Egmont AG. Druck:U.E. Sebald, Nürnberg, 1993.

Micky Maus wird auf Papier mit 70% Altpapieranteil gedruckt und ist damit umweltschonend.

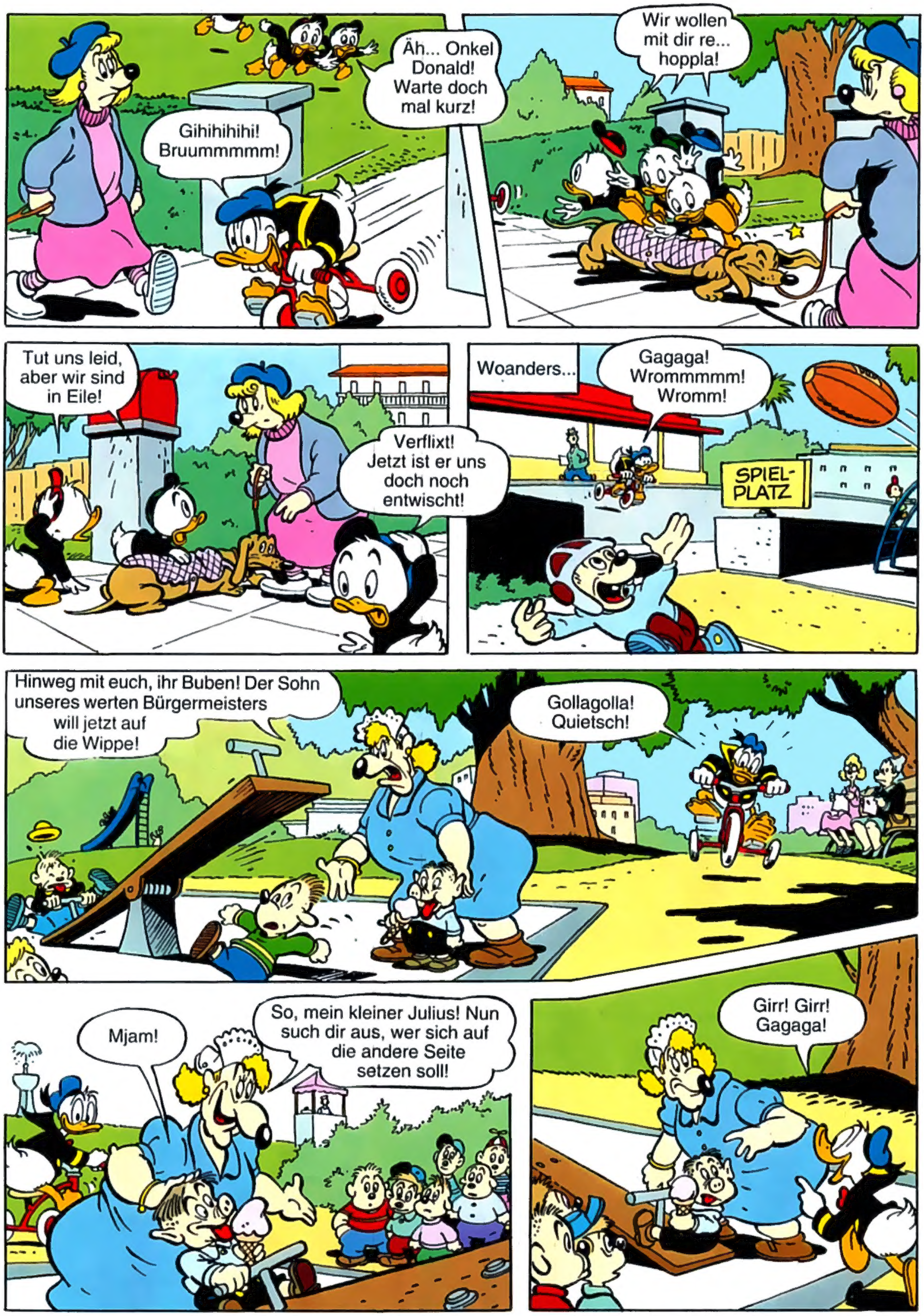
Walt Disney's Donald Duck

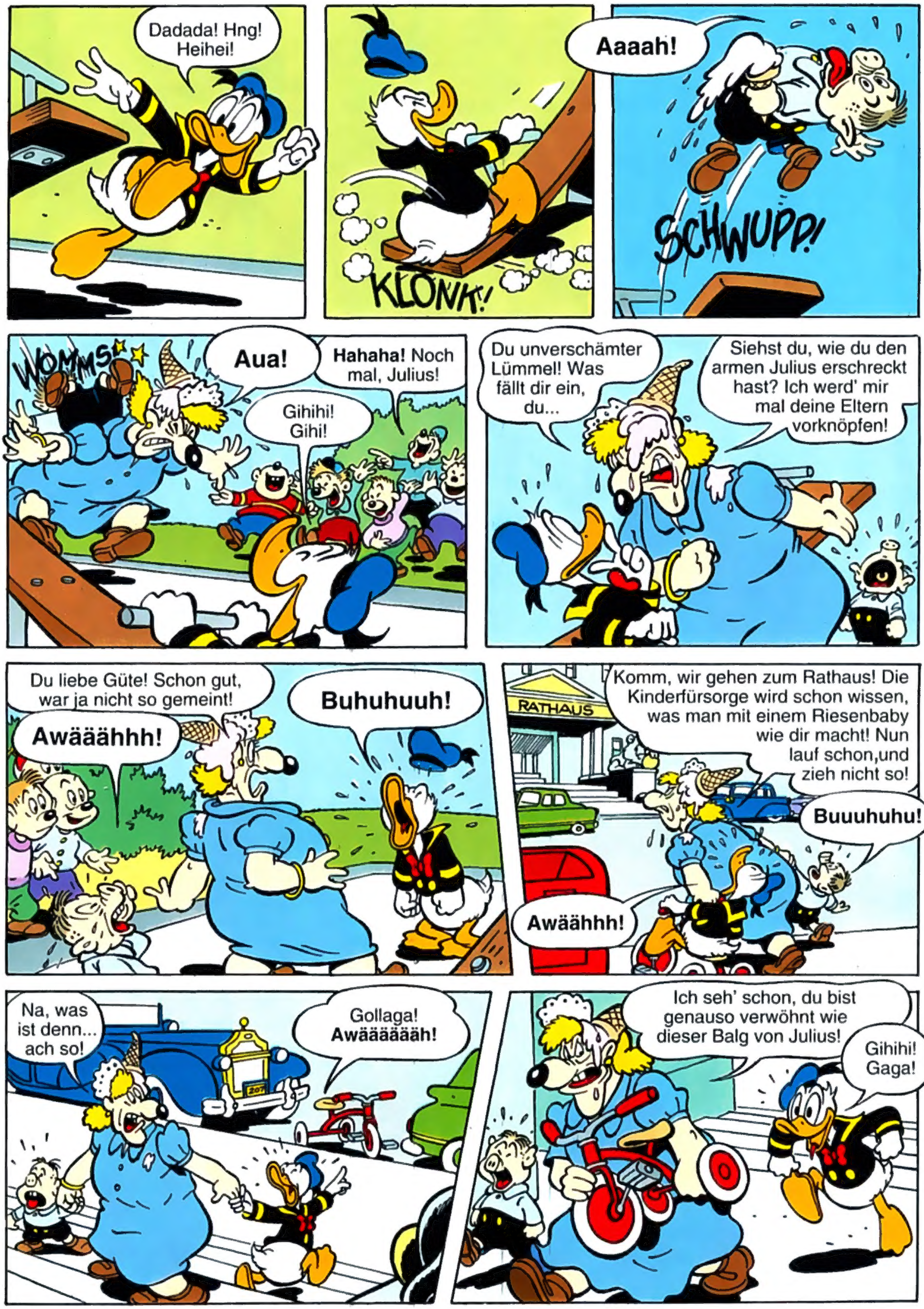


Der Meister kam mit dem Dreirad

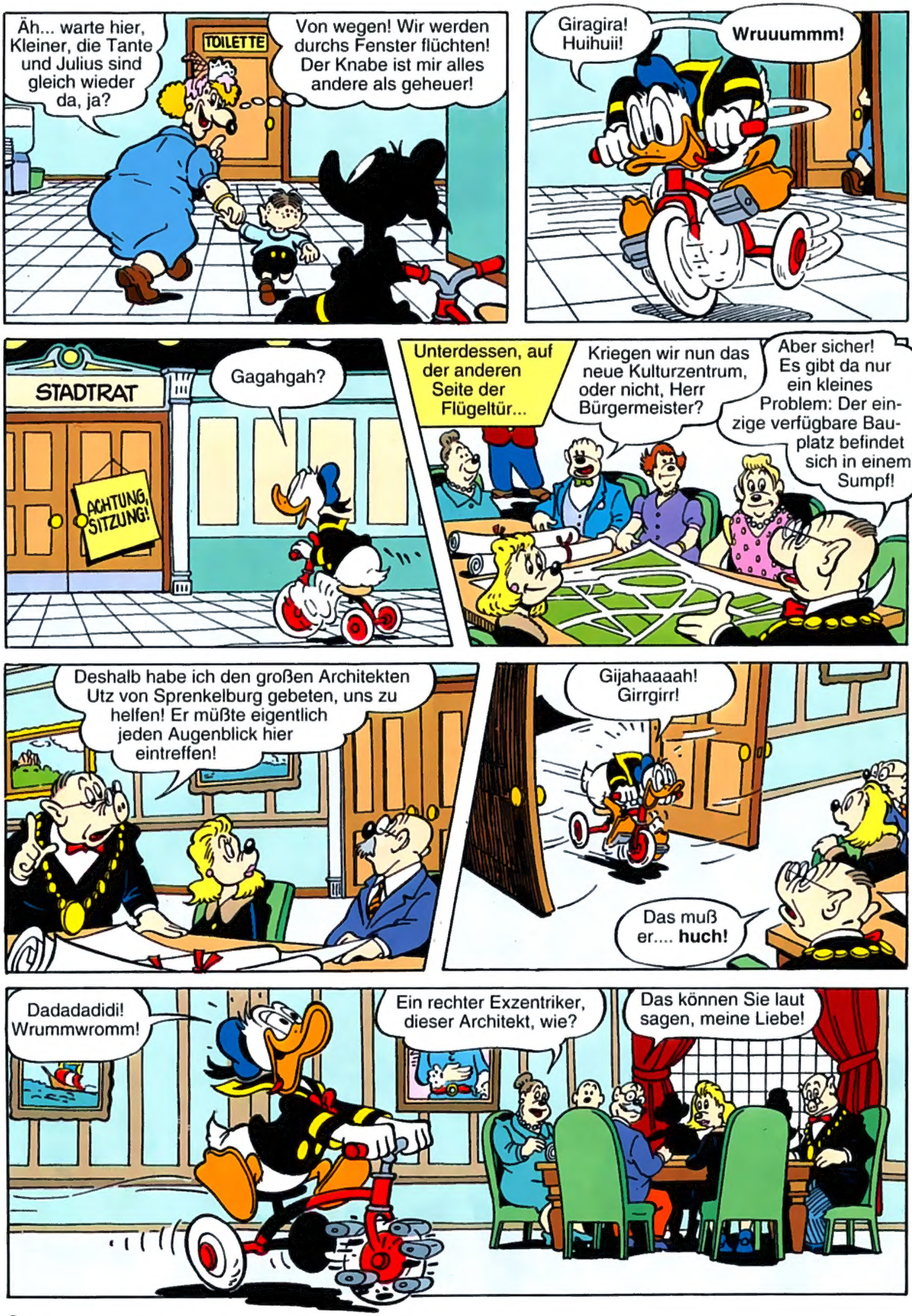


Also wirklich! Wenn ihr unbedingt Ball spielen wollt, dann ohne mich – und bitte draußen! Habt ihr verstanden?
Meine wertvollen Erinnerungsfotos so zu mißhandeln! Die haben vielleicht Nerven... schnorch!
Das da zum Beispiel! Ein Schnappschuß von mir als dreijährigem Hosenmatz!
Was für ein Leben, so ganz ohne Pflichten und Verantwortung! Wie glücklich waren doch damals meine Tage! Ach, könnte man nur einmal dorthin zurück...
KLIRR!
Gagaga... ugiugi! Gollagolla!
Au Backe! Onkel Donald wird fuchsteufelswild sein! Hat nicht einer von euch eine brauchbare Entschuldigung parat, Brüder?
Wir könnten sagen, der Hund vom Nachbarn hat es getan!
Oder dessen Katze! Oder vielleicht nur der Wind!
Hui! Huihuihui! Hui!
Seht ihr auch, was ich sehe?

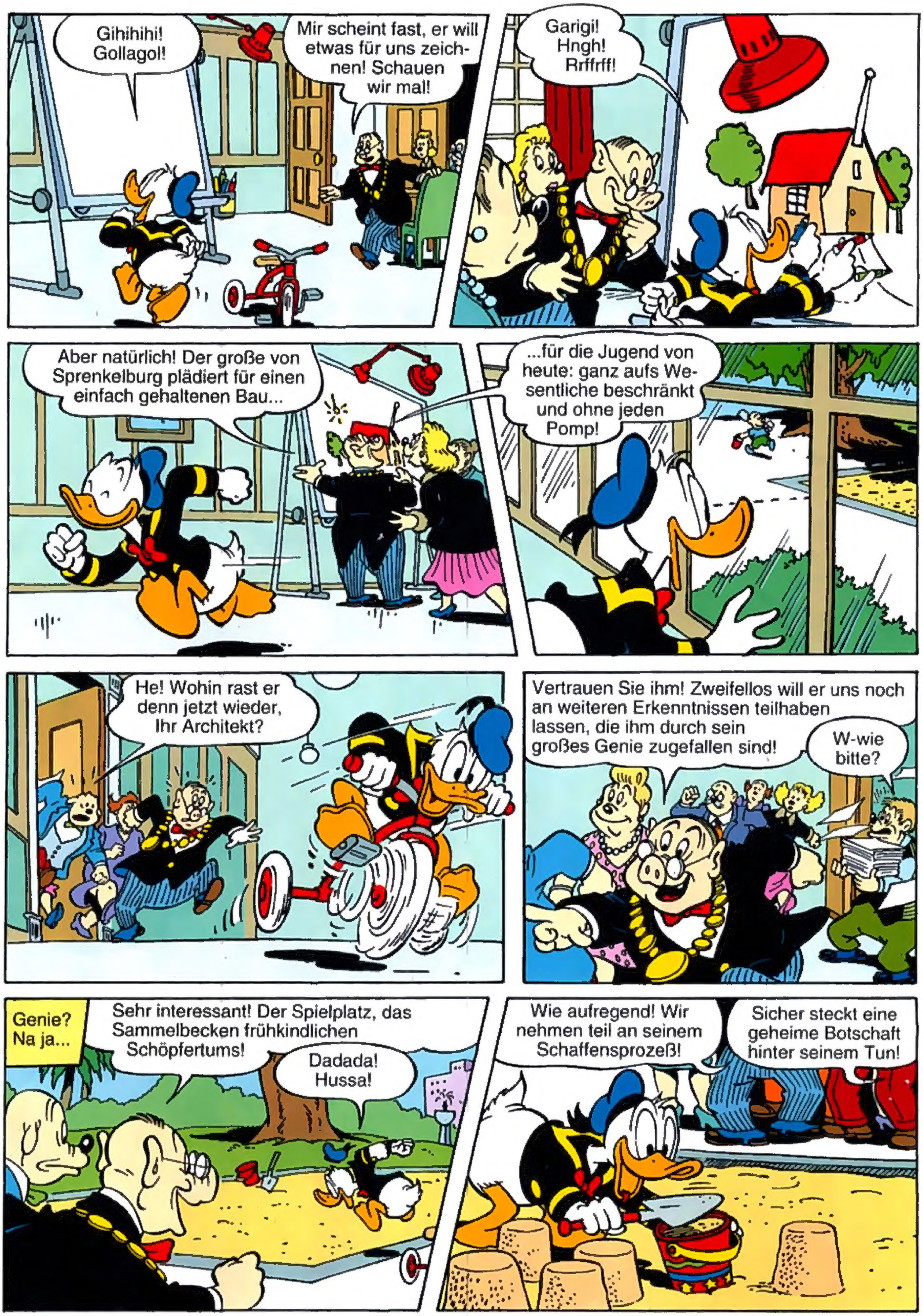

Gihihihihi! Bruummmmm!
Äh... Onkel Donald! Warte doch mal kurz!
Wir wollen mit dir re... hoppla!
Tut uns leid, aber wir sind in Eile!
Verflixt! Jetzt ist er uns doch noch entwischt!
Woanders...
Gagaga! Wrommmmm! Wromm!
SPIEL-PLATZ
Hinweg mit euch, ihr Buben! Der Sohn unseres werten Bürgermeisters will jetzt auf die Wippe!
Gollagolla! Quietsch!
Mjam!
So, mein kleiner Julius! Nun such dir aus, wer sich auf die andere Seite setzen soll!
Girr! Girr! Gagaga!



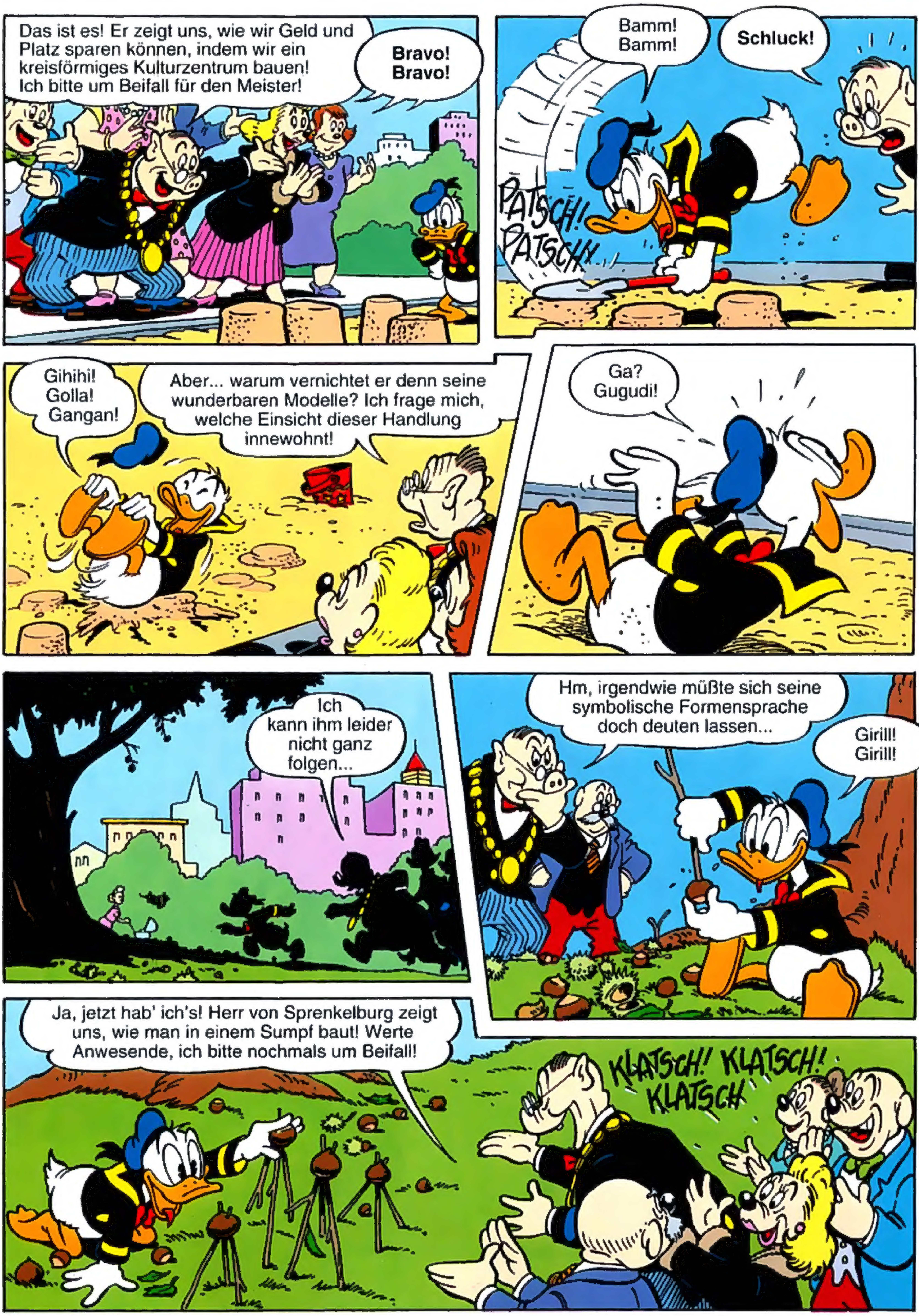
Dadada! Hng! Heihei!
KLONK!
Aaaah!
SCHWUPP!
WOMMS!
Aua!
Hahaha! Noch mal, Julius!
Gihihi! Gihi!
Du unverschämter Lümmel! Was fällt dir ein, du...
Siehst du, wie du den armen Julius erschreckt hast? Ich werd' mir mal deine Eltern vorknöpfen!
Du liebe Güte! Schon gut, war ja nicht so gemeint!
Awääähhh!
Buhuhuuh!
RATHAUS
Komm, wir gehen zum Rathaus! Die Kinderfürsorge wird schon wissen, was man mit einem Riesenbaby wie dir macht! Nun lauf schon,und zieh nicht so!
Buuuhuhu!
Awäähhh!
Na, was ist denn... ach so!
Gollaga! Awääääääh!
Ich seh' schon, du bist genauso verwöhnt wie dieser Balg von Julius!
Gihihi! Gaga!

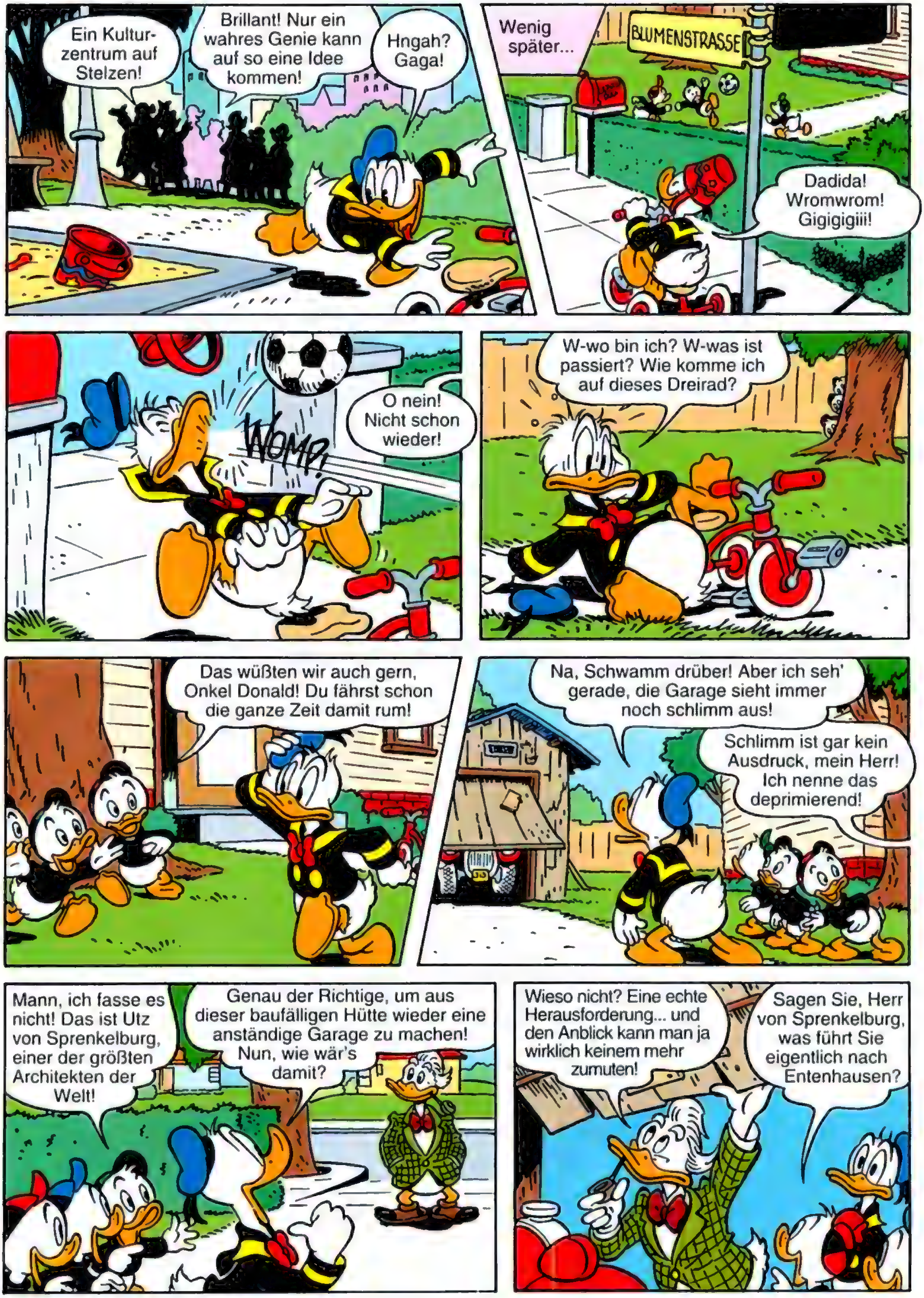


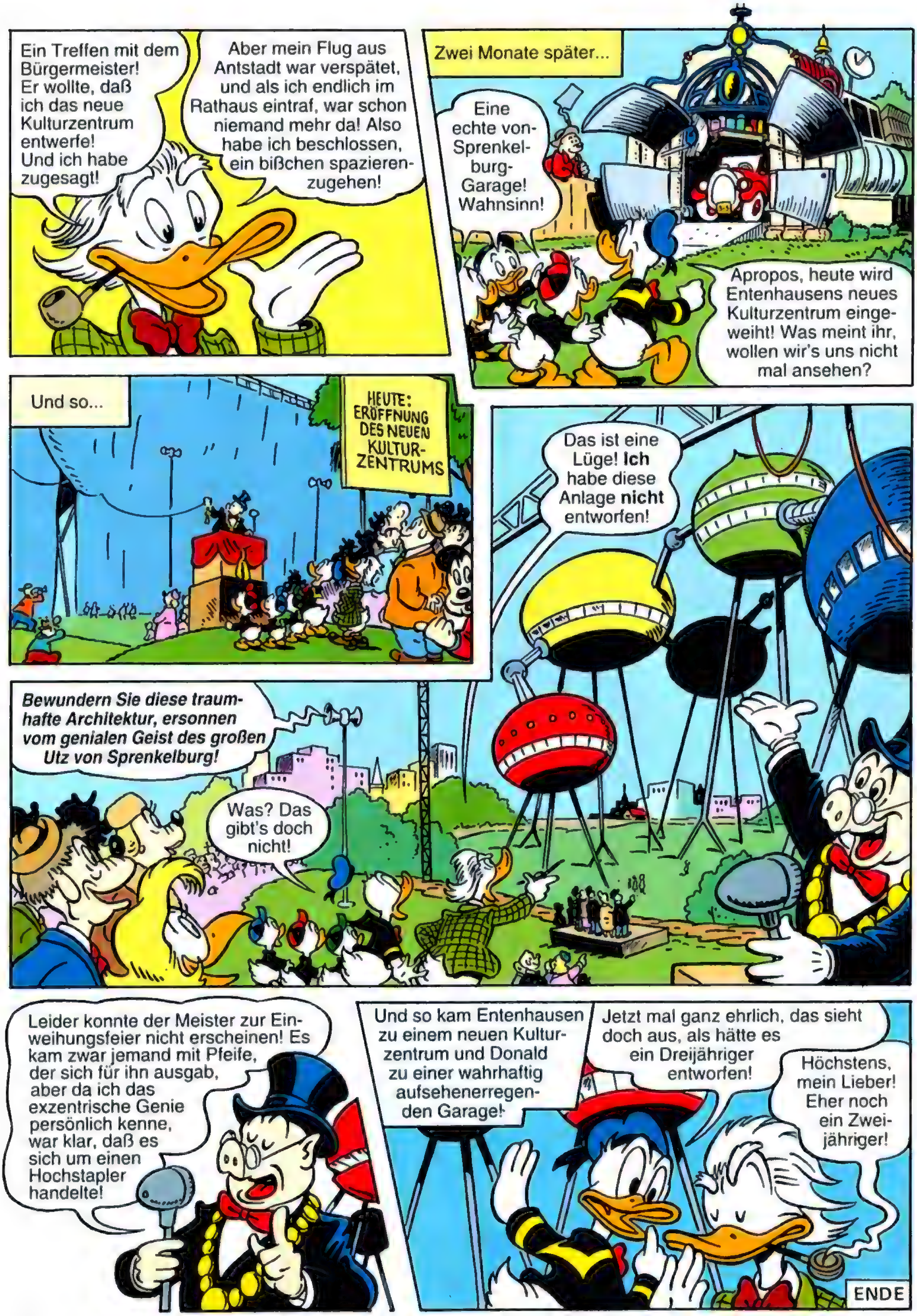
Äh... warte hier, Kleiner, die Tante und Julius sind gleich wieder da, ja?
TOILETTE
Von wegen! Wir werden durchs Fenster flüchten! Der Knabe ist mir alles andere als geheuer!
Giragira! Huihuii!
Wruuummm!
STADTRAT
ACHTUNG, SITZUNG!
Gagahgah?
Unterdessen, auf der anderen Seite der Flügeltür...
Kriegen wir nun das neue Kulturzentrum, oder nicht, Herr Bürgermeister?
Aber sicher! Es gibt da nur ein kleines Problem: Der einzige verfügbare Bauplatz befindet sich in einem Sumpf!
Deshalb habe ich den großen Architekten Utz von Sprenkelburg gebeten, uns zu helfen! Er müßte eigentlich jeden Augenblick hier eintreffen!
Gijahaaaah! Girrgirr!
Das muß er.... **huch!**
Dadadadidi! Wrummwromm!
Ein rechter Exzentriker, dieser Architekt, wie?
Das können Sie laut sagen, meine Liebe!



Gihihihi! Gollagol!
Mir scheint fast, er will etwas für uns zeichnen! Schauen wir mal!
Garigi! Hngh! Rrffrff!
Aber natürlich! Der große von Sprenkelburg plädiert für einen einfach gehaltenen Bau...
...für die Jugend von heute: ganz aufs Wesentliche beschränkt und ohne jeden Pomp!
He! Wohin rast er denn jetzt wieder, Ihr Architekt?
Vertrauen Sie ihm! Zweifellos will er uns noch an weiteren Erkenntnissen teilhaben lassen, die ihm durch sein großes Genie zugefallen sind!
W-wie bitte?
Genie? Na ja...
Sehr interessant! Der Spielplatz, das Sammelbecken frühkindlichen Schöpfertums!
Dadada! Hussa!
Wie aufregend! Wir nehmen teil an seinem Schaffensprozeß!
Sicher steckt eine geheime Botschaft hinter seinem Tun!


Das ist es! Er zeigt uns, wie wir Geld und Platz sparen können, indem wir ein kreisförmiges Kulturzentrum bauen! Ich bitte um Beifall für den Meister!
Bravo! Bravo!
Bamm! Bamm!
Schluck!
PATSCH! PATSCH!
Gihihi! Golla! Gangan!
Aber... warum vernichtet er denn seine wunderbaren Modelle? Ich frage mich, welche Einsicht dieser Handlung innewohnt!
Ga? Gugudi!
Ich kann ihm leider nicht ganz folgen...
Hm, irgendwie müßte sich seine symbolische Formensprache doch deuten lassen...
Girill! Girill!
Ja, jetzt hab' ich's! Herr von Sprenkelburg zeigt uns, wie man in einem Sumpf baut! Werte Anwesende, ich bitte nochmals um Beifall!
KLATSCH! KLATSCH! KLATSCH


Ein Kultur-zentrum auf Stelzen!
Brillant! Nur ein wahres Genie kann auf so eine Idee kommen!
Hngah? Gaga!
Wenig später...
BLUMENSTRASSE
Dadida! Wromwrom! Gigigigiii!
WOMP!
O nein! Nicht schon wieder!
W-wo bin ich? W-was ist passiert? Wie komme ich auf dieses Dreirad?
Das wüßten wir auch gern, Onkel Donald! Du fährst schon die ganze Zeit damit rum!
Na, Schwamm drüber! Aber ich seh' gerade, die Garage sieht immer noch schlimm aus!
Schlimm ist gar kein Ausdruck, mein Herr! Ich nenne das deprimierend!
Mann, ich fasse es nicht! Das ist Utz von Sprenkelburg, einer der größten Architekten der Welt!
Genau der Richtige, um aus dieser baufälligen Hütte wieder eine anständige Garage zu machen! Nun, wie wär's damit?
Wieso nicht? Eine echte Herausforderung... und den Anblick kann man ja wirklich keinem mehr zumuten!
Sagen Sie, Herr von Sprenkelburg, was führt Sie eigentlich nach Entenhausen?


Ein Treffen mit dem Bürgermeister! Er wollte, daß ich das neue Kulturzentrum entwerfe! Und ich habe zugesagt!
Aber mein Flug aus Antstadt war verspätet, und als ich endlich im Rathaus eintraf, war schon niemand mehr da! Also habe ich beschlossen, ein bißchen spazierenzugehen!
Zwei Monate später...
Eine echte von-Sprenkelburg-Garage! Wahnsinn!
Apropos, heute wird Entenhausens neues Kulturzentrum eingeweiht! Was meint ihr, wollen wir's uns nicht mal ansehen?
Und so...
HEUTE: ERÖFFNUNG DES NEUEN KULTURZENTRUMS
Das ist eine Lüge! Ich habe diese Anlage nicht entworfen!
Bewundern Sie diese traumhafte Architektur, ersonnen vom genialen Geist des großen Utz von Sprenkelburg!
Was? Das gibt's doch nicht!
Leider konnte der Meister zur Einweihungsfeier nicht erscheinen! Es kam zwar jemand mit Pfeife, der sich für ihn ausgab, aber da ich das exzentrische Genie persönlich kenne, war klar, daß es sich um einen Hochstapler handelte!
Und so kam Entenhausen zu einem neuen Kulturzentrum und Donald zu einer wahrhaftig aufsehenerregenden Garage!
Jetzt mal ganz ehrlich, das sieht doch aus, als hätte es ein Dreijähriger entworfen!
Höchstens, mein Lieber! Eher noch ein Zweijähriger!
ENDE

Kid's World
Kinder verändern die Welt.
C&A
3246

WITZE, TIPS & TRICKS

Witz der Woche

Hubert zu Dirk: „Am Sontag ist mir auf der Pferderennbahn etwas merkwürdiges passiert. Ich bückte mich, um meinen Schuh zuzubinden. Da kam ein Jockey und legte mir einen Sattel auf." – „Und?" fragt Dirk. „Ich wurde Vierter."
Sina Müller, Burscheid

ACHTUNG, OHRFEIGEN!
STREICH DER WOCHE

Ist die Küche naß, hat der Streichfreund Spaß!

1. Einen Pappbecher mit **glattem** Rand mit Wasser füllen.

2. Ein Stück **glatte,** dünne, elastische Pappe (Postkarte!) fest auf den vollen Becher pressen.

3. Becher mit Pappe umdrehen und auf eine **glatte** Platte oder einen **glatten** Tisch in der Küche stellen.

4. Ganz, gaaanz vorsichtig die Pappe wegziehen. Das Wasser bleibt drin…

Statt des Pappbechers kannst du auch ein anderes Gefäß mit glattem Rand nehmen. Aber es sollte natürlich nicht durchsichtig sein.

…wenigstens so lange, bis einer den komischen Becher wegräumen will!

Herr Winzig sagt im Wirtshaus zu einem anderen Gast: „Bitte entschuldigen Sie, aber Sie sitzen auf meinem Hut." – „Na und, wollen Sie etwa schon gehen?"
Martin Bailly, Wuppertal

Das Ding mit dem Ring

Trick 17

Auf diese Lösung hätte Kater Karlo kommen müssen: Eine Hand hoch, dann rutscht der Ring ganz von alleine auf den anderen Daumen. Und ist runter von der Schnur – und mehr war nicht gefragt!

Tip der Woche

Flotte Filzer

Filzer immer mit den Spitzen nach unten aufbewahren. Dann trocknen sie nicht so schnell aus.

Manche Filzer kannst du neu „laden", wenn du sie ein paar Tage in ein Glas mit farbiger Tinte stellst.

Fritz zu Ede: „Auweia, bist du in den Gulli gefallen?" Ede antwortet: „Denkst du vielleicht, ich wohne hier?"
Manuela Kühne, Nordhausen

Bei manchen Filzern kannst du das hintere Ende abziehen. Geht so ein Filzer dem Ende entgegen, träufle hinten etwas Essig hinein. Dann bekrabbelt er sich wieder!

Taucherglocke

Ein Taschentuch oder ein Stück Küchenpapier in ein Glas stopfen. Das Glas ganz gerade halten und mit der Öffnung nach unten in ein Becken mit Wasser drücken. Und wer jetzt geglaubt hat, das Taschentuch werde naß – ja, der hat sich halt getäuscht!

Experimente mit Düsentrieb

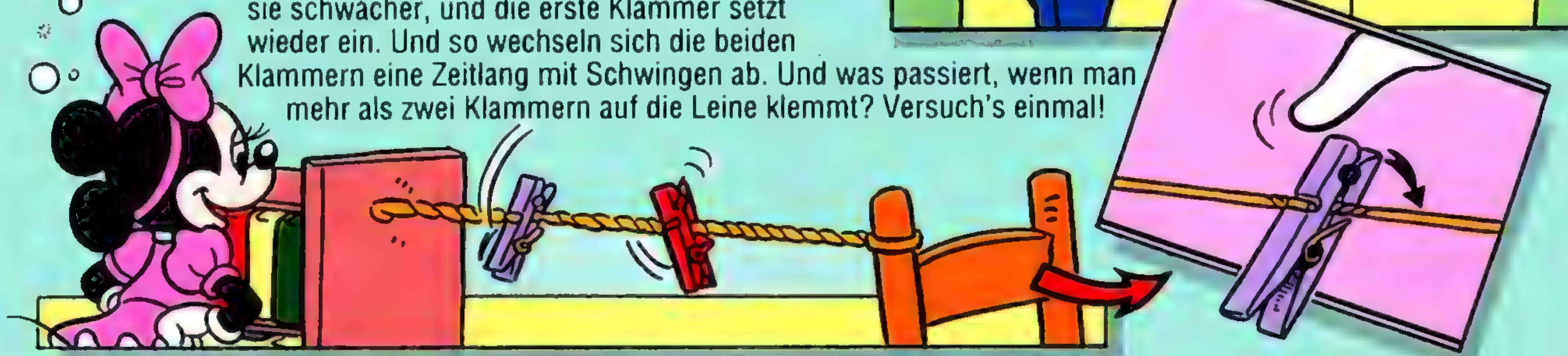
EINFACH ZAUBERHAFT

Zwei auf einen Streich!

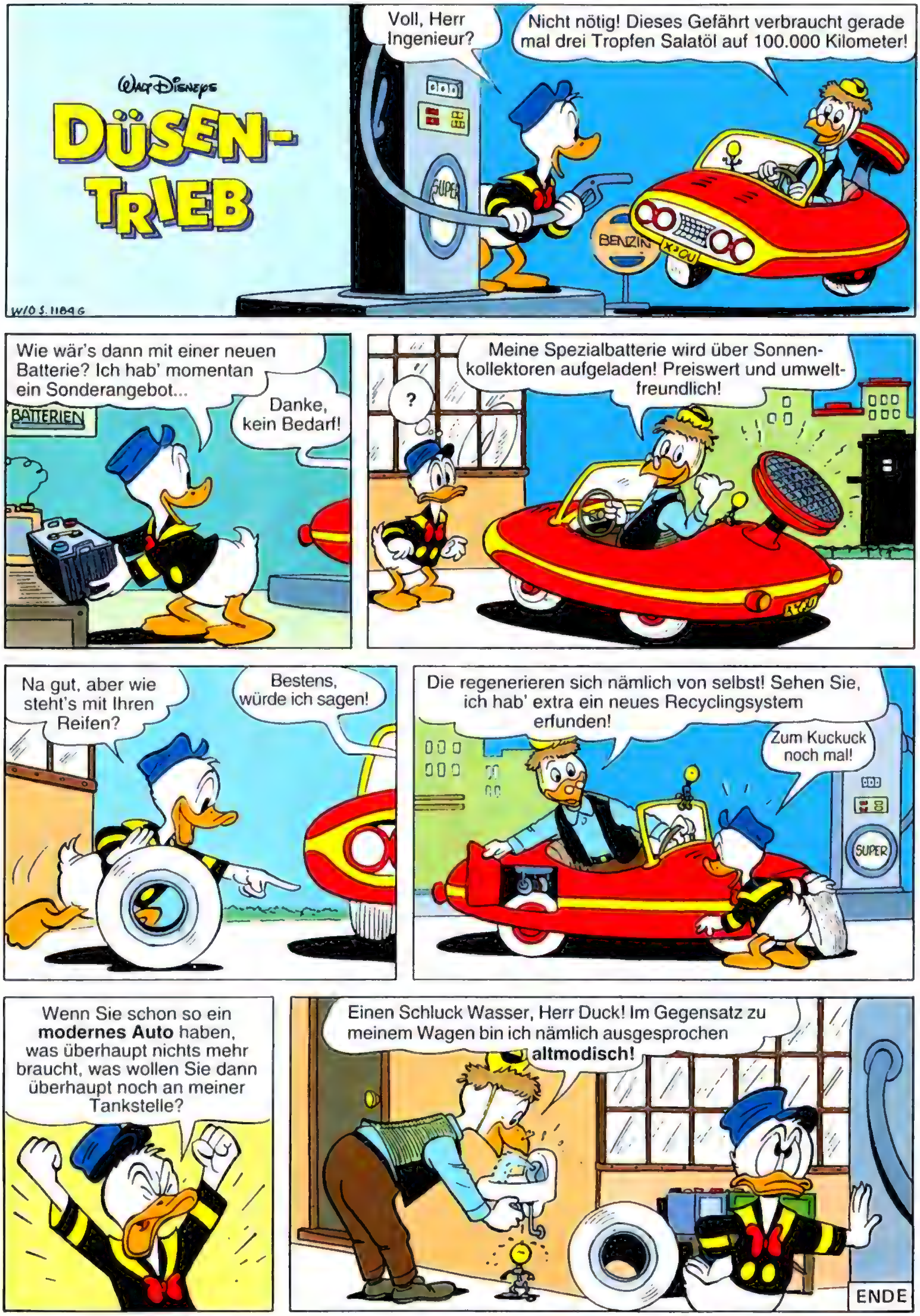
Damit's nicht immer nur um Kreuz und Karo geht, machen wir diesen Kartentrick jetzt mal mit einem Auto-Quartett – also los:
Schau dir **unauffällig** die oberste und die unterste Karte vom Auto-Quartett an. Nehmen wir an, es ist die **Chevrolet Corvette** und der **Porsche Carrera.**
Schreibe auf einen Zettel **Chevrolet** und **Porsche.**
Bitte einen Freund, den Kartenstapel abzuheben.
Das heißt: Er soll den **Stapel in zwei Teile teilen** und den **unteren Teil auf den oberen** legen.
Während er das tut, legst du schnell deinen Zettel zwischen beide Stapel.
Dein Freund prüft nach!
Tatsächlich! Die Karten direkt über und unter dem Zettel sind ein Chevrolet und ein Porsche.

Na so was! Klammertanz

Einen großen Gummiring zu einem Seil drehen. Das Gummiseil auf eine Länge von etwa einem halben Meter spannen – zwischen Türklinke und Stuhllehne etwa. Zwei Klammern im Abstand von 10 cm auf die Leine stecken.
Eine Klammer nach oben drücken – siehe kleine Zeichnung – und wieder loslassen.
Und dann passiert das Verblüffende:
Die Klammer wird hin- und herschwingen. Dann lassen ihre Schwingen nach – und dafür setzt sich die andere Klammer in Bewegung! Mit der Zeit schwingt auch sie schwächer, und die erste Klammer setzt wieder ein. Und so wechseln sich die beiden Klammern eine Zeitlang mit Schwingen ab. Und was passiert, wenn man mehr als zwei Klammern auf die Leine klemmt? Versuch's einmal!

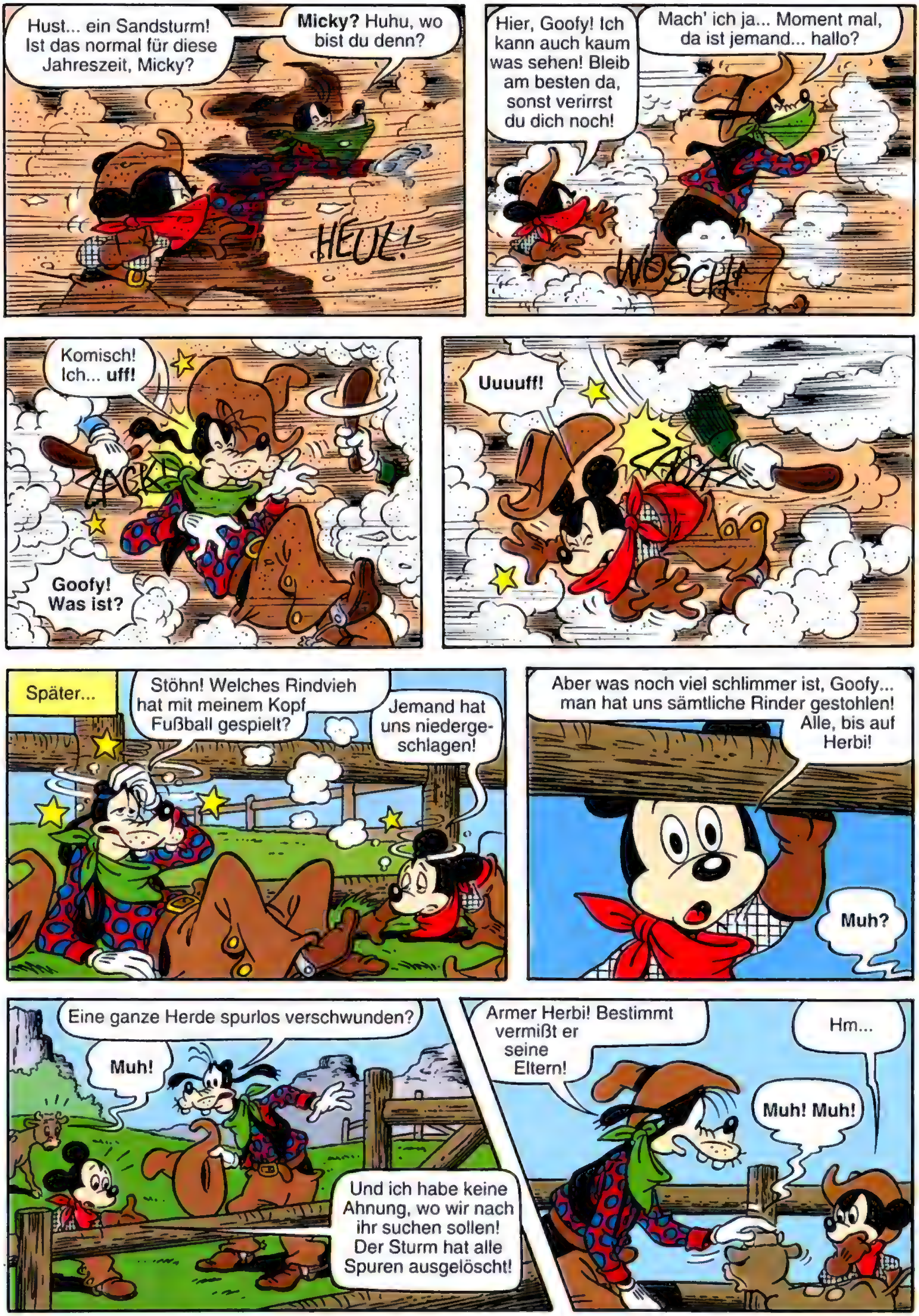


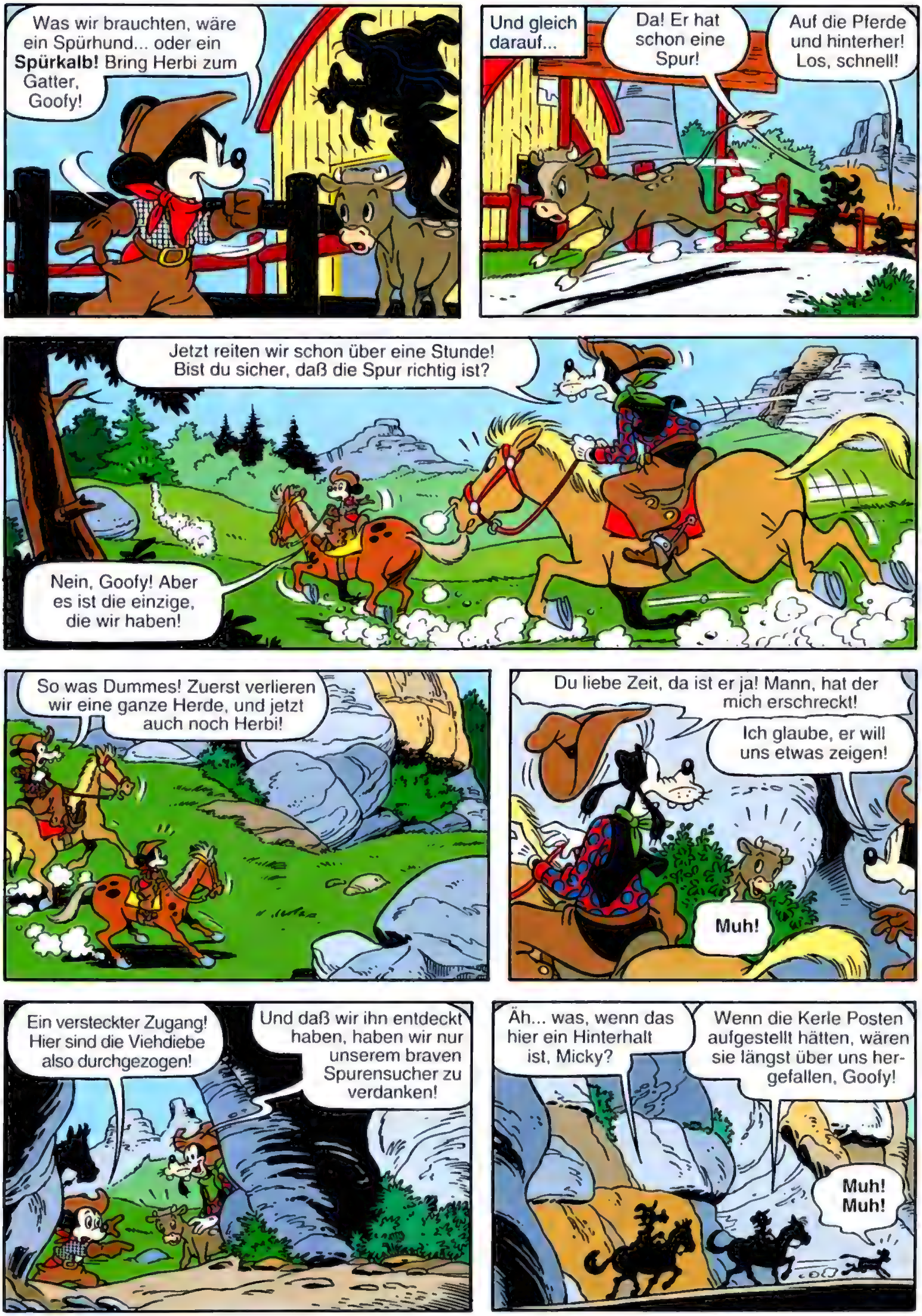
EV-MM 3793/1

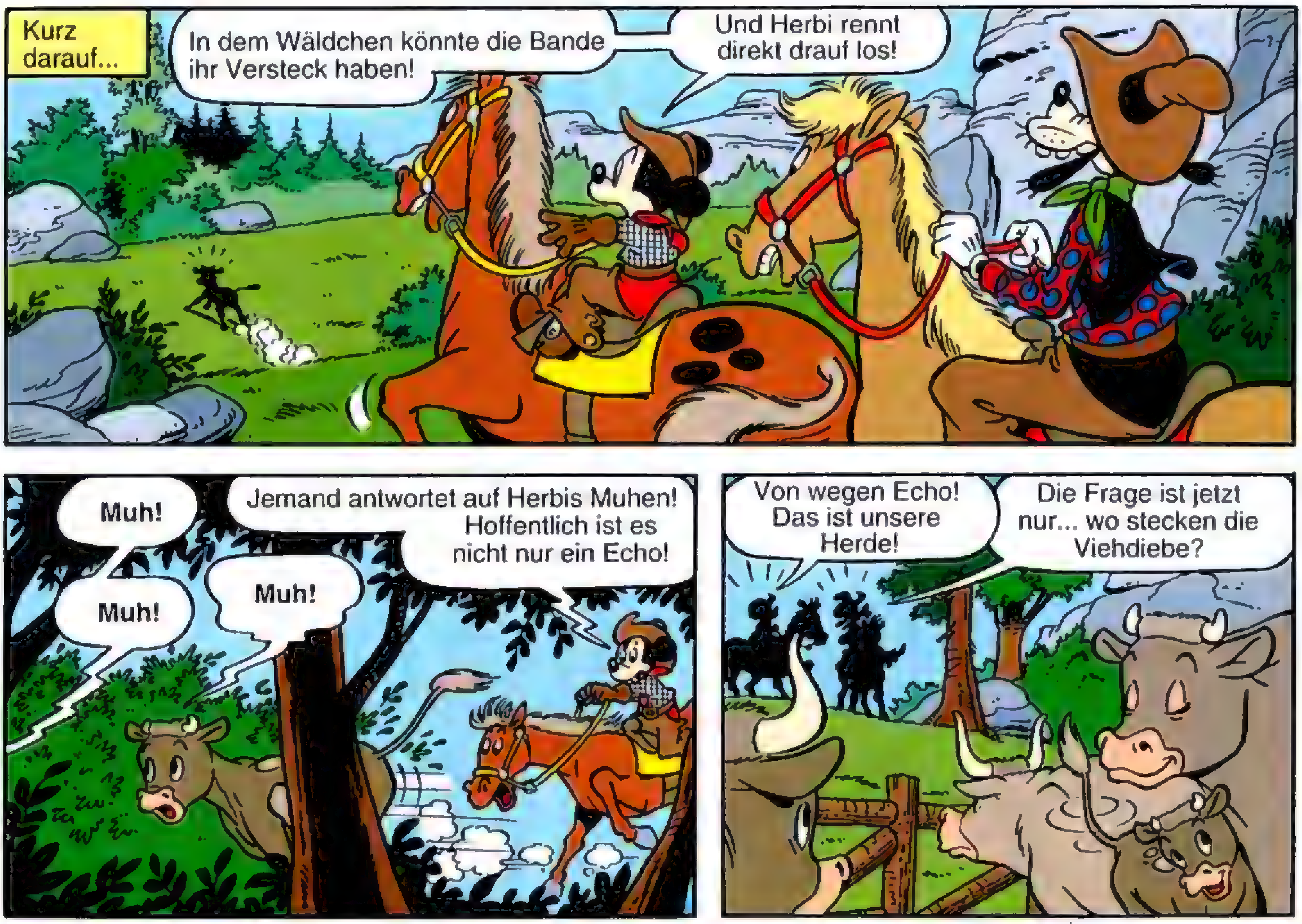

Walt Disney's
DÜSEN-TRIEB
W/OS 1184 G
Voll, Herr Ingenieur?
Nicht nötig! Dieses Gefährt verbraucht gerade mal drei Tropfen Salatöl auf 100.000 Kilometer!
SUPER
BENZIN
Wie wär's dann mit einer neuen Batterie? Ich hab' momentan ein Sonderangebot...
BATTERIEN
Danke, kein Bedarf!
?
Meine Spezialbatterie wird über Sonnenkollektoren aufgeladen! Preiswert und umweltfreundlich!
Na gut, aber wie steht's mit Ihren Reifen?
Bestens, würde ich sagen!
Die regenerieren sich nämlich von selbst! Sehen Sie, ich hab' extra ein neues Recyclingsystem erfunden!
Zum Kuckuck noch mal!
SUPER
Wenn Sie schon so ein **modernes Auto** haben, was überhaupt nichts mehr braucht, was wollen Sie dann überhaupt noch an meiner Tankstelle?
Einen Schluck Wasser, Herr Duck! Im Gegensatz zu meinem Wagen bin ich nämlich ausgesprochen **altmodisch!**
ENDE

Wer seine Micky Maus-Hefte liebt...
2 Sammelordner
Für die 56 Hefte eines ganzen Jahres, einschließlich der 4 Doppelhefte.
Einfaches und sicheres Klammer-System zum Einheften und Wieder-Herausnehmen
Aus stabilem, abwaschbarem Material
Meine Hefte sind mir zu wertvoll, um sie nur so herumfliegen zu lassen! Als Sammler und Liebhaber will ich ihren Wert erhalten und noch steigern! Deshalb gibt es für mich nur eins: Sammelordner!
Walt Disney's MICKY MAUS
Deine Ordner bestellst du per Überweisung:
in Deutschland: DM 15,– auf das Konto Nr. 8855-707, Postgiro Stuttgart, BLZ 600 100 70 des Ehapa Verlags
in Österreich: öS 99,– auf das Postscheckkonto 7 455.940 des Egmont Verlags
in der Schweiz: SFr. 15.– auf das Postscheckkonto 80-2315-6 der Egmont AG
Dieses Angebot gilt bis 31.12.1993. Jedes vorangehende Angebot verliert mit Erscheinen dieser Anzeige seine Wirkung.
Achtung! Viele Zahlungen die wir erhalten können nicht zugeordnet werden!
Deshalb auf der Überweisung im Feld „Verwendungszweck" bitte Kennwort „Sammelordner", Name und vollständige Anschrift angeben.
Nur so kann eine reibungslose Abwicklung gewährleistet werden!
Dieses Angebot gilt nur in Deutschland, Österreich und in der Schweiz.

Walt Disney's
Micky Maus
Gefangen im Versteckten Tal

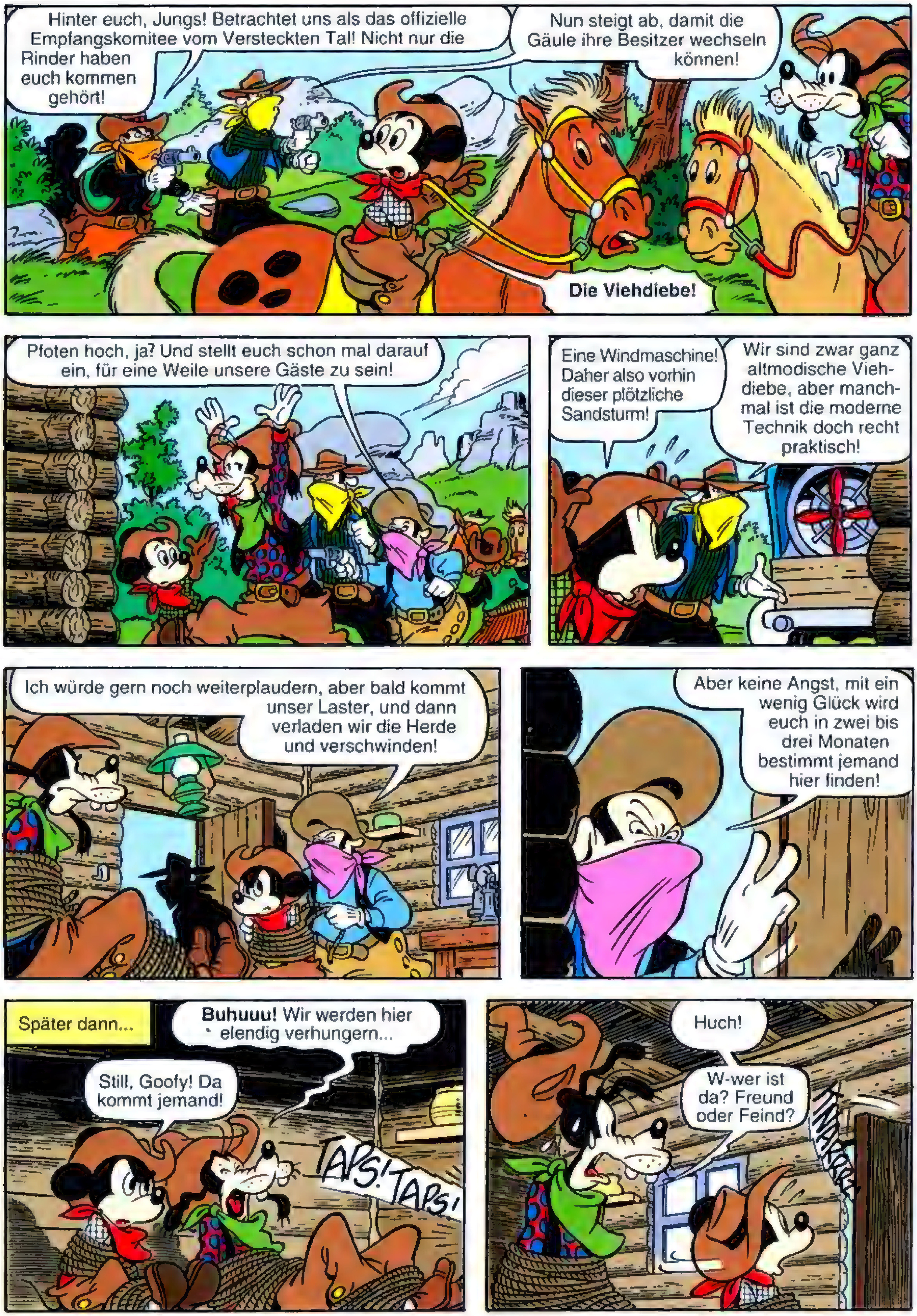

Hust... ein Sandsturm! Ist das normal für diese Jahreszeit, Micky?
Micky? Huhu, wo bist du denn?
HEUL!
Hier, Goofy! Ich kann auch kaum was sehen! Bleib am besten da, sonst verirrst du dich noch!
Mach' ich ja... Moment mal, da ist jemand... hallo?
WOSCH!
Komisch! Ich... **uff!**
ZACK!
Goofy! Was ist?
Uuuuff!
ZACK!
Später...
Stöhn! Welches Rindvieh hat mit meinem Kopf Fußball gespielt?
Jemand hat uns niedergeschlagen!
Aber was noch viel schlimmer ist, Goofy... man hat uns sämtliche Rinder gestohlen! Alle, bis auf Herbi!
Muh?
Eine ganze Herde spurlos verschwunden?
Muh!
Und ich habe keine Ahnung, wo wir nach ihr suchen sollen! Der Sturm hat alle Spuren ausgelöscht!
Armer Herbi! Bestimmt vermißt er seine Eltern!
Hm...
Muh! Muh!


Was wir brauchten, wäre ein Spürhund... oder ein **Spürkalb!** Bring Herbi zum Gatter, Goofy!
Und gleich darauf...
Da! Er hat schon eine Spur!
Auf die Pferde und hinterher! Los, schnell!
Jetzt reiten wir schon über eine Stunde! Bist du sicher, daß die Spur richtig ist?
Nein, Goofy! Aber es ist die einzige, die wir haben!
So was Dummes! Zuerst verlieren wir eine ganze Herde, und jetzt auch noch Herbi!
Du liebe Zeit, da ist er ja! Mann, hat der mich erschreckt!
Ich glaube, er will uns etwas zeigen!
Muh!
Ein versteckter Zugang! Hier sind die Viehdiebe also durchgezogen!
Und daß wir ihn entdeckt haben, haben wir nur unserem braven Spurensucher zu verdanken!
Äh... was, wenn das hier ein Hinterhalt ist, Micky?
Wenn die Kerle Posten aufgestellt hätten, wären sie längst über uns her-gefallen, Goofy!
Muh! Muh!

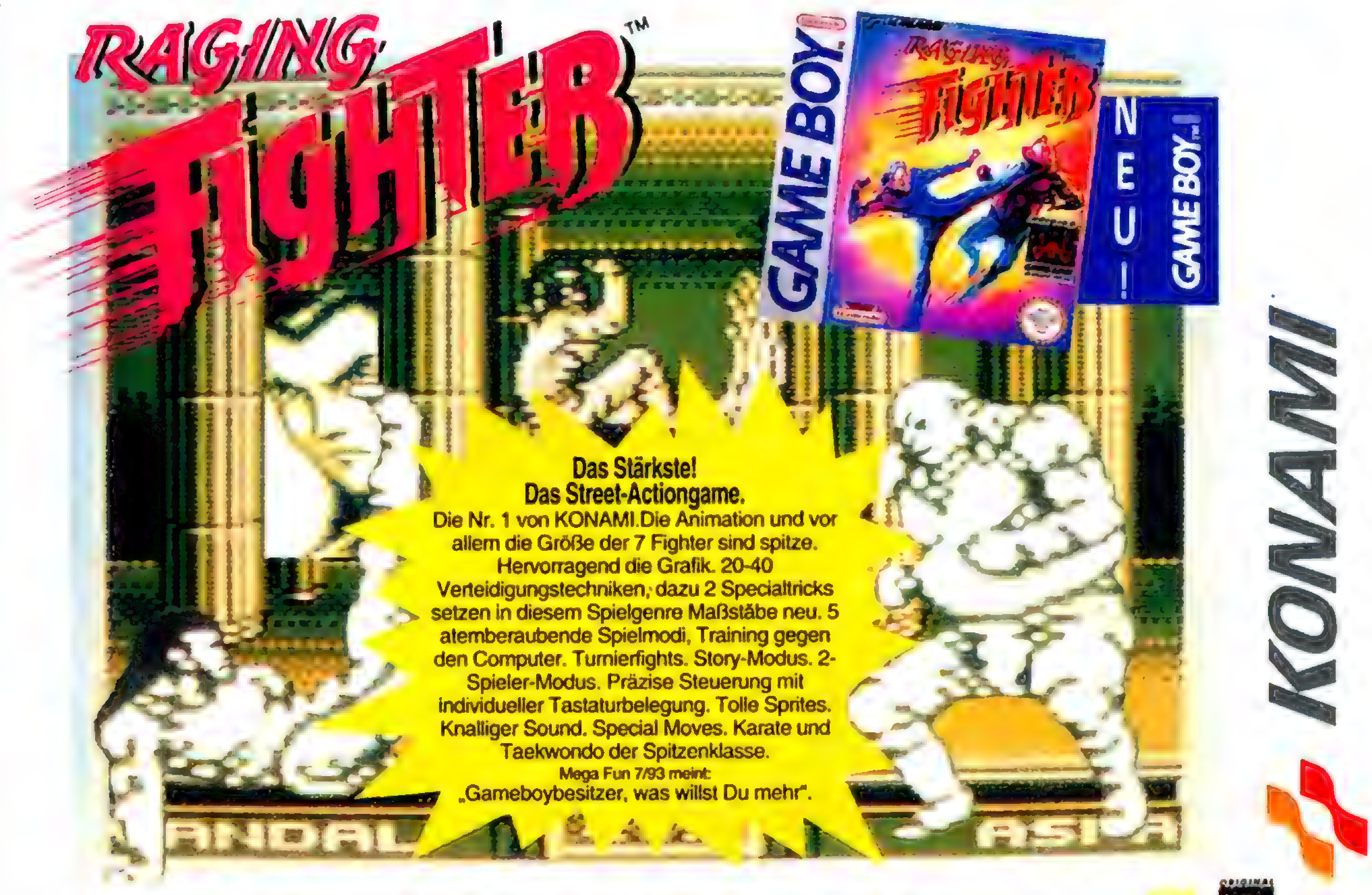

Kurz darauf...
In dem Wäldchen könnte die Bande ihr Versteck haben!
Und Herbi rennt direkt drauf los!
Muh!
Jemand antwortet auf Herbis Muhen! Hoffentlich ist es nicht nur ein Echo!
Muh!
Muh!
Von wegen Echo! Das ist unsere Herde!
Die Frage ist jetzt nur... wo stecken die Viehdiebe?

ANZEIGE

SPASS MIT DEN KLEINEN UHUs
Heute starten die kleinen UHUs in die bunte Welt des Kasperletheaters...
Hey, was hast Du denn schon wieder Tolles entdeckt?
Das ist der neue UHU Bastelbogen mit Fingerpuppen zum Ausschneiden und einer Geschichte zum Nachspielen!
Toll, dann nichts wie her mit Schere und UHU flinke flasche. Die mit dem tollen Dreh.
Ja, dann sind wir ganz schnell fertig. Also Düse runter für alle großen Klebeflächen, Düse rauf zum Punktkleben!
Das klappt ja prima, mein König ist schon fertig!
Und sieh mal, wie schön mein Kasperle und meine Prinzessin aussehen!
Und jetzt bauen wir auch noch das Puppentheater! Mit dem tollen UHU Bastelbogen – den gibt's ab September überall da, wo's UHU gibt.
UHU
flinke Flasche
auswaschbar
nachfüllbar
gibt es auch ohne Lösungsmittel
Im Falle eines Falles – UHU

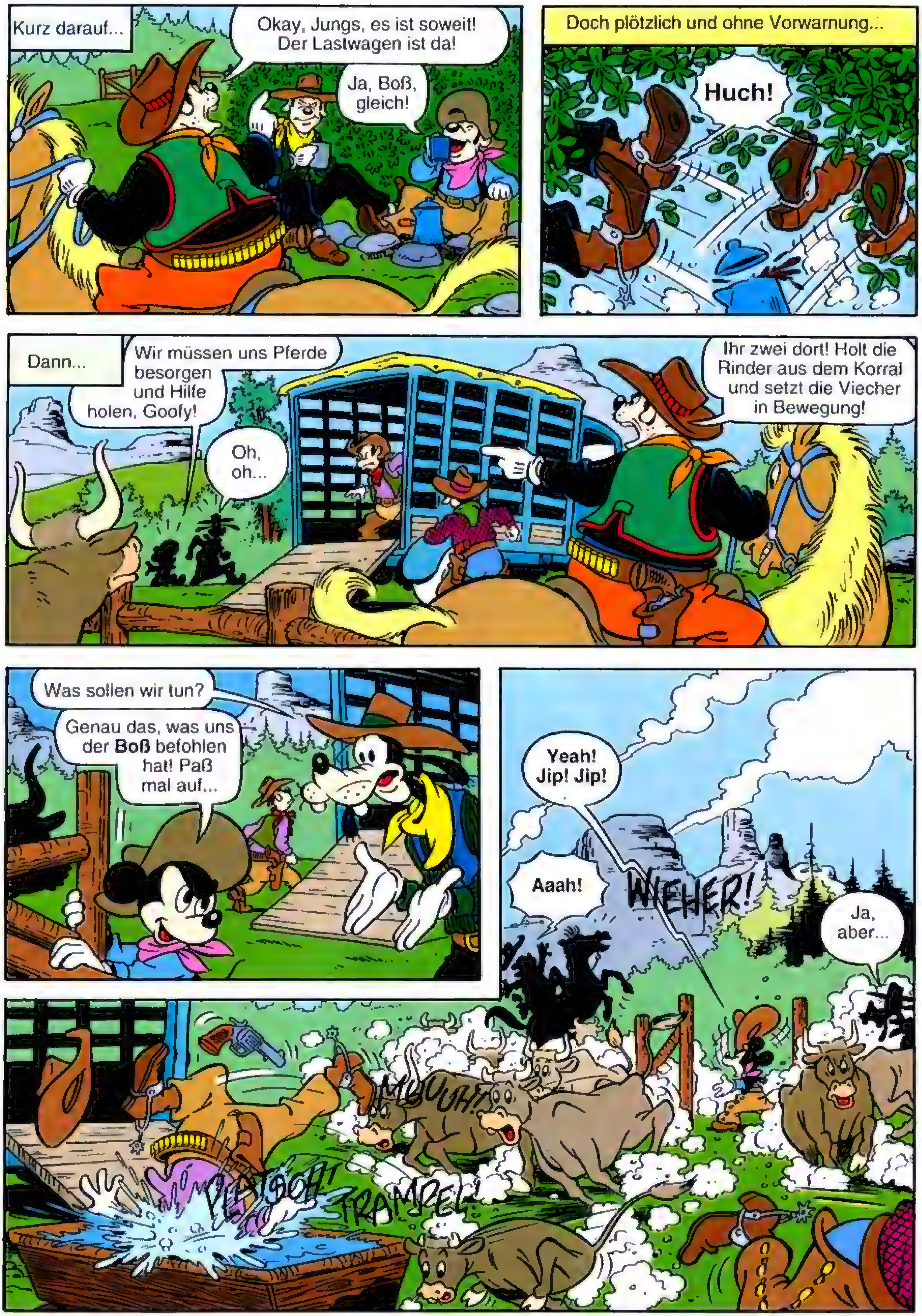

Hinter euch, Jungs! Betrachtet uns als das offizielle Empfangskomitee vom Versteckten Tal! Nicht nur die Rinder haben euch kommen gehört!
Nun steigt ab, damit die Gäule ihre Besitzer wechseln können!
Die Viehdiebe!
Pfoten hoch, ja? Und stellt euch schon mal darauf ein, für eine Weile unsere Gäste zu sein!
Eine Windmaschine! Daher also vorhin dieser plötzliche Sandsturm!
Wir sind zwar ganz altmodische Viehdiebe, aber manchmal ist die moderne Technik doch recht praktisch!
Ich würde gern noch weiterplaudern, aber bald kommt unser Laster, und dann verladen wir die Herde und verschwinden!
Aber keine Angst, mit ein wenig Glück wird euch in zwei bis drei Monaten bestimmt jemand hier finden!
Später dann...
Buhuuu! Wir werden hier elendig verhungern...
Still, Goofy! Da kommt jemand!
TAPS! TAPS!
Huch!
W-wer ist da? Freund oder Feind?

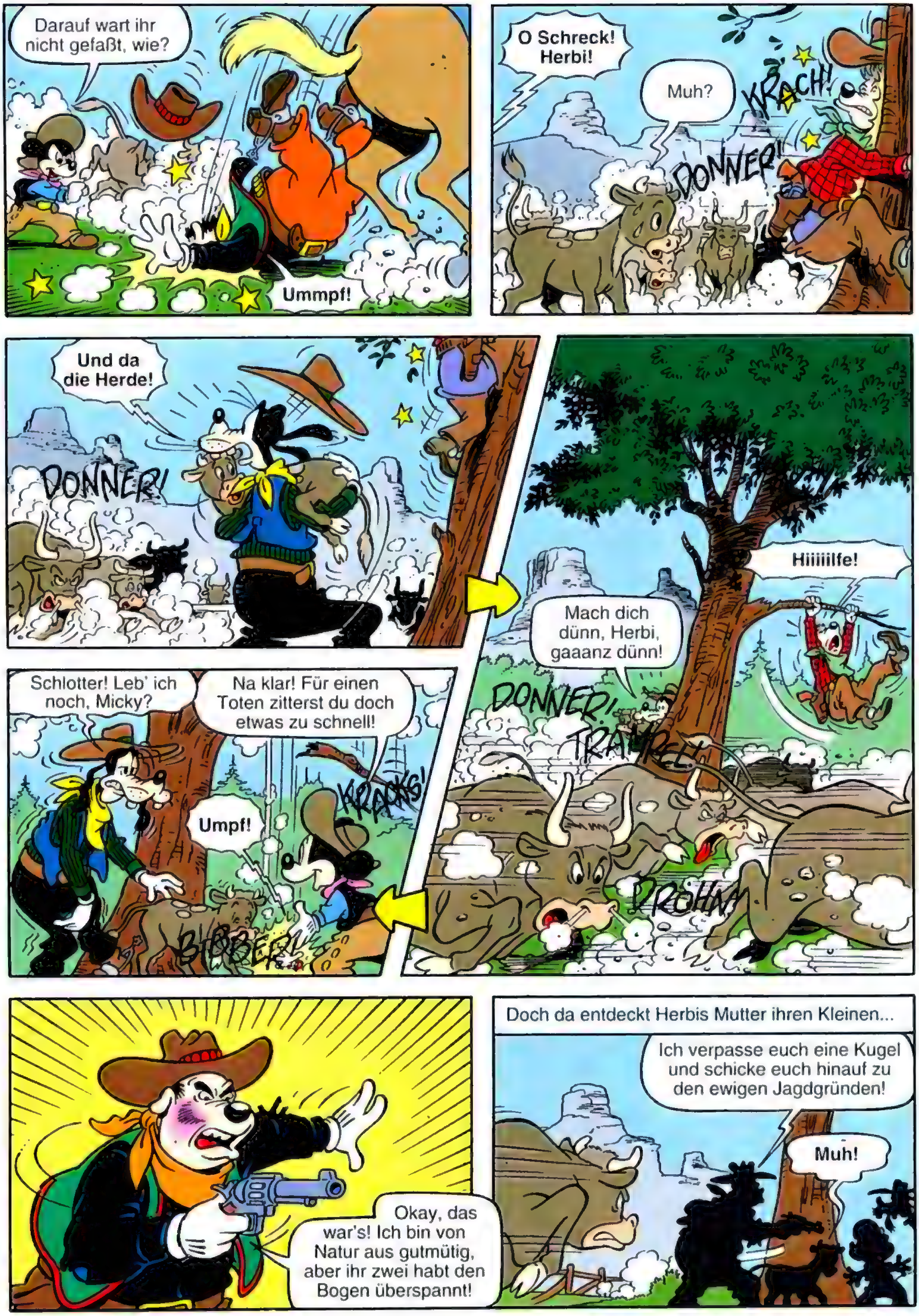
ANZEIGE



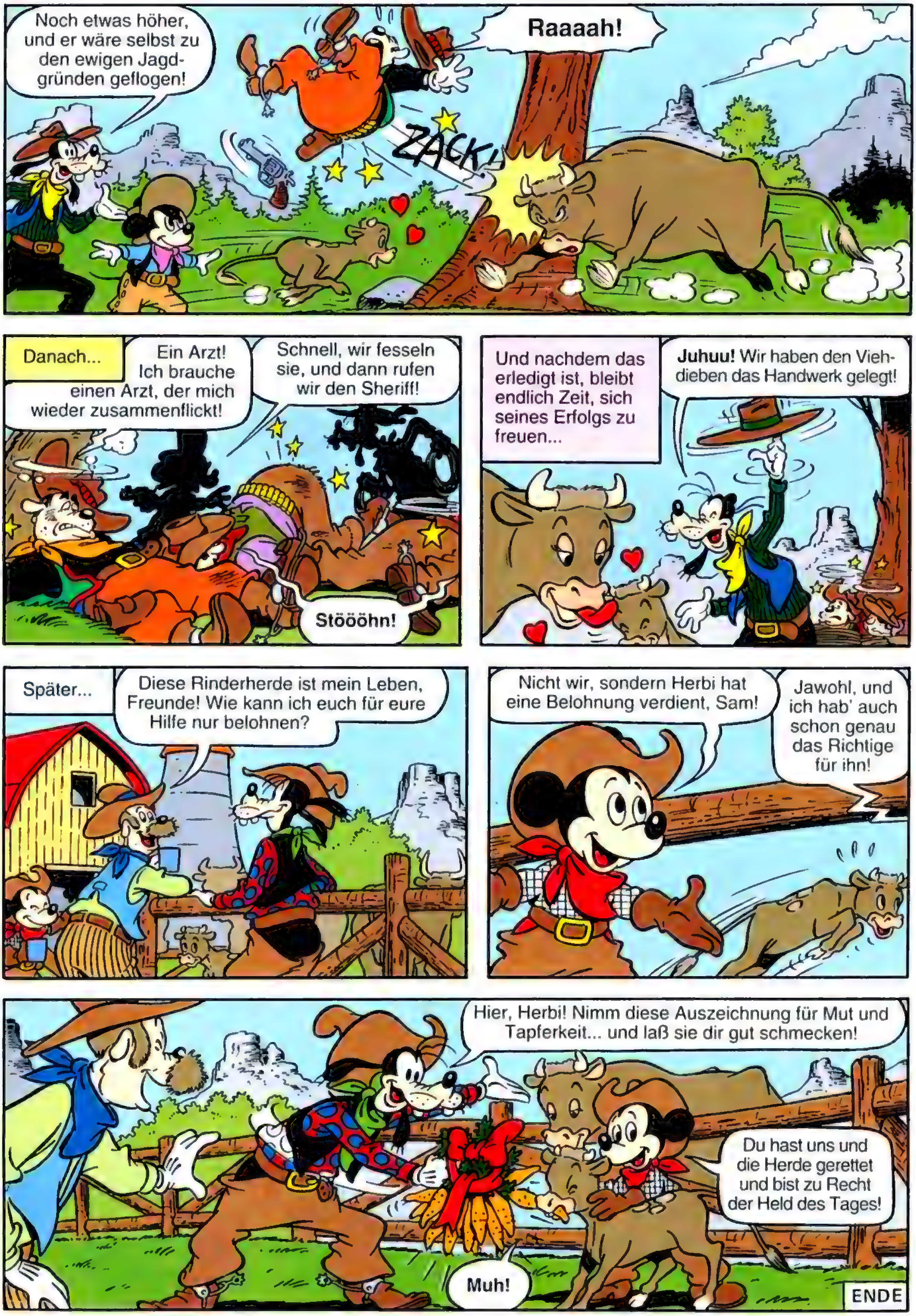
KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd


Kurz darauf...
Okay, Jungs, es ist soweit! Der Lastwagen ist da!
Ja, Boß, gleich!
Doch plötzlich und ohne Vorwarnung...
Huch!
Dann...
Wir müssen uns Pferde besorgen und Hilfe holen, Goofy!
Oh, oh...
Ihr zwei dort! Holt die Rinder aus dem Korral und setzt die Viecher in Bewegung!
Was sollen wir tun?
Genau das, was uns der **Boß** befohlen hat! Paß mal auf...
Yeah! Jip! Jip!
Aaah!
WIEHER!
Ja, aber...
MUUUH!
PLATSCH!
TRAMPEL!



Darauf wart ihr nicht gefaßt, wie?
Ummpf!
O Schreck! Herbi!
Muh?
KRACH!
DONNER!
Und da die Herde!
DONNER!
Mach dich dünn, Herbi, gaaanz dünn!
Hiiiiilfe!
DONNER!
TRAMPEL!
DRÖHN!
Schlotter! Leb' ich noch, Micky?
Na klar! Für einen Toten zitterst du doch etwas zu schnell!
Umpf!
KRACKS!
BLÖBER!
Okay, das war's! Ich bin von Natur aus gutmütig, aber ihr zwei habt den Bogen überspannt!
Doch da entdeckt Herbis Mutter ihren Kleinen...
Ich verpasse euch eine Kugel und schicke euch hinauf zu den ewigen Jagdgründen!
Muh!



Noch etwas höher, und er wäre selbst zu den ewigen Jagdgründen geflogen!
Raaaah!
ZACK!
Danach...
Ein Arzt! Ich brauche einen Arzt, der mich wieder zusammenflickt!
Schnell, wir fesseln sie, und dann rufen wir den Sheriff!
Stööööhn!
Und nachdem das erledigt ist, bleibt endlich Zeit, sich seines Erfolgs zu freuen...
Juhuu! Wir haben den Viehdieben das Handwerk gelegt!
Später...
Diese Rinderherde ist mein Leben, Freunde! Wie kann ich euch für eure Hilfe nur belohnen?
Nicht wir, sondern Herbi hat eine Belohnung verdient, Sam!
Jawohl, und ich hab' auch schon genau das Richtige für ihn!
Hier, Herbi! Nimm diese Auszeichnung für Mut und Tapferkeit... und laß sie dir gut schmecken!
Du hast uns und die Herde gerettet und bist zu Recht der Held des Tages!
Muh!
ENDE

NEU!

Walt Disney's Lustiges Taschenbuch

Die superstarke Buch-Kassette

- Kompletter Jahrgang '92 = 12x Lustige Taschenbücher in der dekorativen Buchkassette. Mit 4 starken Außenansichten und Disney - Motiven!
- Mit dem doppelt dicken, glänzenden Jubiläumsband Nr. 172!

- Als Geschenk oder „Zum-sich-selber-Schenken!"

Für nur DM 78,– inklusive dem begehrten Jubiläumsband!

Dieses Angebot gilt nur für Deutschland

Widerrufsgarantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen ab dem Zugang beim Verlag schriftlich widerrufen kann.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel) an den Ehapa Verlag, Postfach 10 12 45, 70011 Stuttgart.
Ich bestätige dies mit meiner 2. Unterschrift.

Lieferung nur solange Vorrat reicht!

Abo-Coupon bitte einsenden an:
EHAPA VERLAG GmbH, Postfach 10 12 45, 70011 Stuttgart

©DISNEY

BESTELL-COUPON

MM BK/93

Ja, ich bestelle die tolle Buch-Kassette mit Walt Disneys Lustigen Taschenbüchern 1992 und dem Jubiläumsband „25 Jahre" (Band 172) für nur DM 78,– incl. Porto und Verpackung. Den Preis zahle ich:

- ❑ per Nachnahme plus Nachnahmegebühren
- ❑ per Überweisung auf das Postbankkonto Stuttgart 40394 - 701, BLZ 600 100 70

(Bitte komplette Anschrift auf Überweisung deutlich und gut leserlich angeben!)

BESTELLER:

Name/Vorname

Straße/Hausnr.

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen d. Erziehungsberechtigten)

Bitte schicken Sie die Buch-Kassette

- ❑ an die Besteller-Anschrift
- ❑ als Geschenk an folgende Anschrift:

EMPFÄNGER:

Name/Vorname

Straße/Hausnr.

PLZ/Wohnort

Widerrufsgarantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen ab dem Zugang beim Verlag schriftlich widerrufen kann.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel) an den Ehapa Verlag, Postfach 10 12 45, 70011 Stuttgart.
Ich bestätige dies mit meiner 2. Unterschrift.

Datum/2. Unterschrift

Disney

KINO

PRÄSENTIERT:

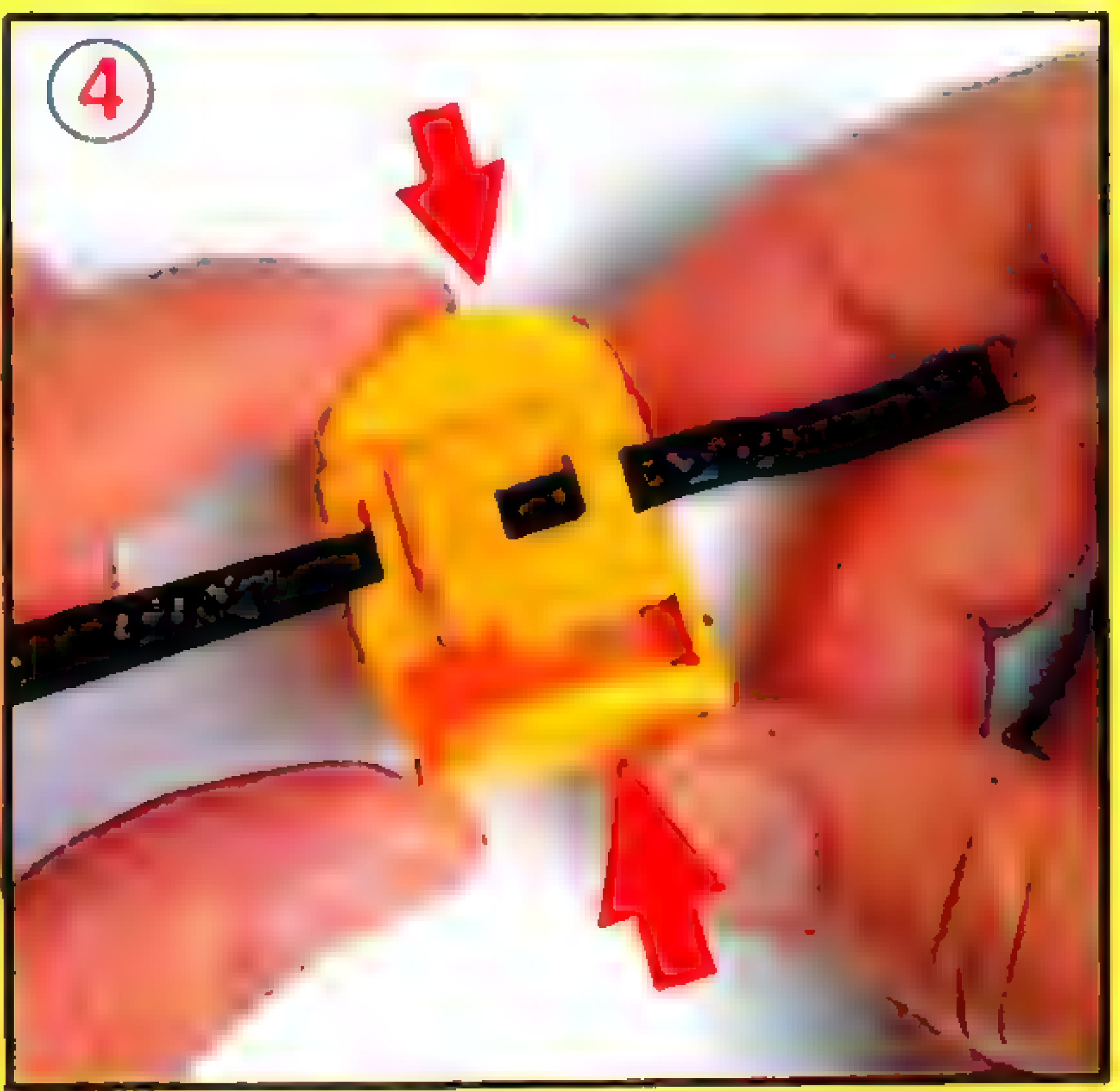
DONALD IN GEFAHR!

Der Filmbetrachter mit echtem Disney-Trickfilm!

1. Plastikteile auseinanderbrechen. Kameragehäuse wie im Bild gezeigt zusammenbiegen.

2. Film so einschieben, daß sich der Lochstreifen an der Seite des kleinen Führungszäpfchens befindet.

3. Jetzt das Gehäuse wie abgebildet zusammenlegen...



4. ...und die übereinanderliegenden viereckigen Zapfen in die Öffnungen der abgerundeten Seitenteile stecken, bis sie hörbar einrasten.

5. Griffplättchen so auf die Filmenden stecken, daß der kleine Zapfen in ein Loch der Filmperforation greift. Einen Tropfen Klebstoff draufgeben und zusammendrücken.

Zur Filmbetrachtung den Filmstreifen waagerecht herausziehen. Viel Spaß!

„Du wolltest Micky doch schon immer mal besuchen?!"
© Disney
Mickey's Toontown Telefon-Spiel
Ruf an und gewinn!
DELTA
INSGESAMT
20 Flugreisen nach Disneyland
in Kalifornien mit DELTA Air Lines
5 Familien (jeweils 4 Personen) fliegen nach Los Angeles ins sonnige Kalifornien. Und dann geht's gleich weiter nach Disneyland - und natürlich nach Toontown. Alles in allem dauert der Spaß ganze 6 Tage lang.
TOON
BANK
Mickys SOFORT-GEWINN dieser Woche
INSGESAMT
606 Toontown-T-Shirts
10 Fernseher von SONY
Modell KV-X 2141 D. Auf dem wird nur geguckt, was **du** willst!

Wo Micky zu Hause ist...

MICKEY'S TOONTOWN TELEFON-SPIEL

© Disney

Toontown (sprich: *Tuhntaun*) ist die neueste Attraktion im Disneyland in Kalifornien. Toontown - das ist der Ort, wo Micky und all die Helden aus Walt Disneys Cartoons wohnen. Und alle freuen sich auf Besuch - auf deinen zum Beispiel!

Goofys Tankstelle liegt in der Innenstadt von Toontown. Das Benzin hier scheint sehr umweltfreundlich zu sein - in den altertümlichen Zapfsäulen blubbern Fische vor sich hin.

Goofys Haus – genauso liebenswert wie sein Bewohner.

Jolly Trolley, Toontowns verrückte Straßenbahn. Die beiden Herren auf den Trittbrettern haben sich Toontown übrigens ausgedacht.

So geht es zu, wenn du zu Gast bei Minni bist.

RADIO TOONTOWN

Ruf das Toontown - Telefon an! Du kannst dort nicht nur gewinnen, - sondern auch Radio Toontown hören: den Sender mit Spaß, Musik, Witzen und den letzten Toontown News! Am Mikrofon: Goofy.

So kriegst du das Glückswort heraus

Einer von den drei Fotoausschnitten hier taucht auf dieser Seite nicht noch einmal auf. Der Name, der bei diesem Ausschnitt steht, ist das Glückswort dieser Woche.

MINNI · DONALD · GOOFY

Mickys SOFORT-GEWINN

Manchmal meldet sich Micky höchstpersönlich am Toontown - Telefon. Und das heißt: Du hast sofort - ohne Warten und ohne Verlosung - deinen eigenen Fernseher gewonnen!

So machst du mit beim Toontown-Telefonspiel

1. Das Glückswort der Woche erraten.
2. Die Nummer des Toontown -Telefons wählen: **(030) 1 98 55**
3. Jetzt meldet sich „Radio Toontown" mit Spaß und brandheißen Toontown News. Danach wirst du nach dem Glückswort der Woche, deinem Namen und deiner Anschrift gefragt. Gib all das deutlich an! Danach ist das Gespräch zu Ende!
4. Aus allen Anrufern mit dem richtigen Glückswort werden die Gewinner durch das Los ermittelt und brieflich benachrichtigt.

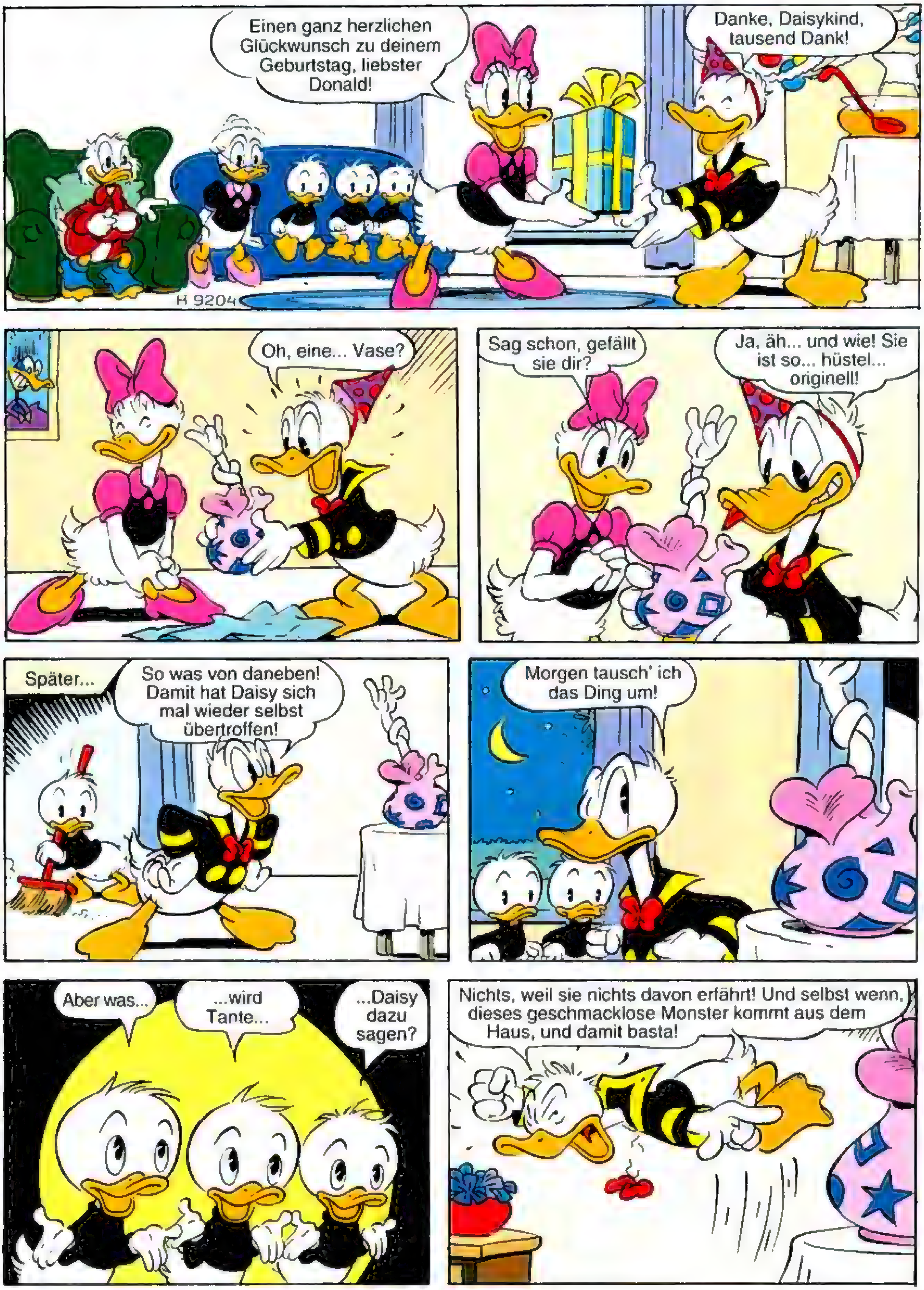
Anrufe mit dem Glückswort dieser Woche sind nur möglich von Donnerstag, 9. September, 8.00 Uhr, bis Mittwoch, 15. September, 20.00 Uhr.

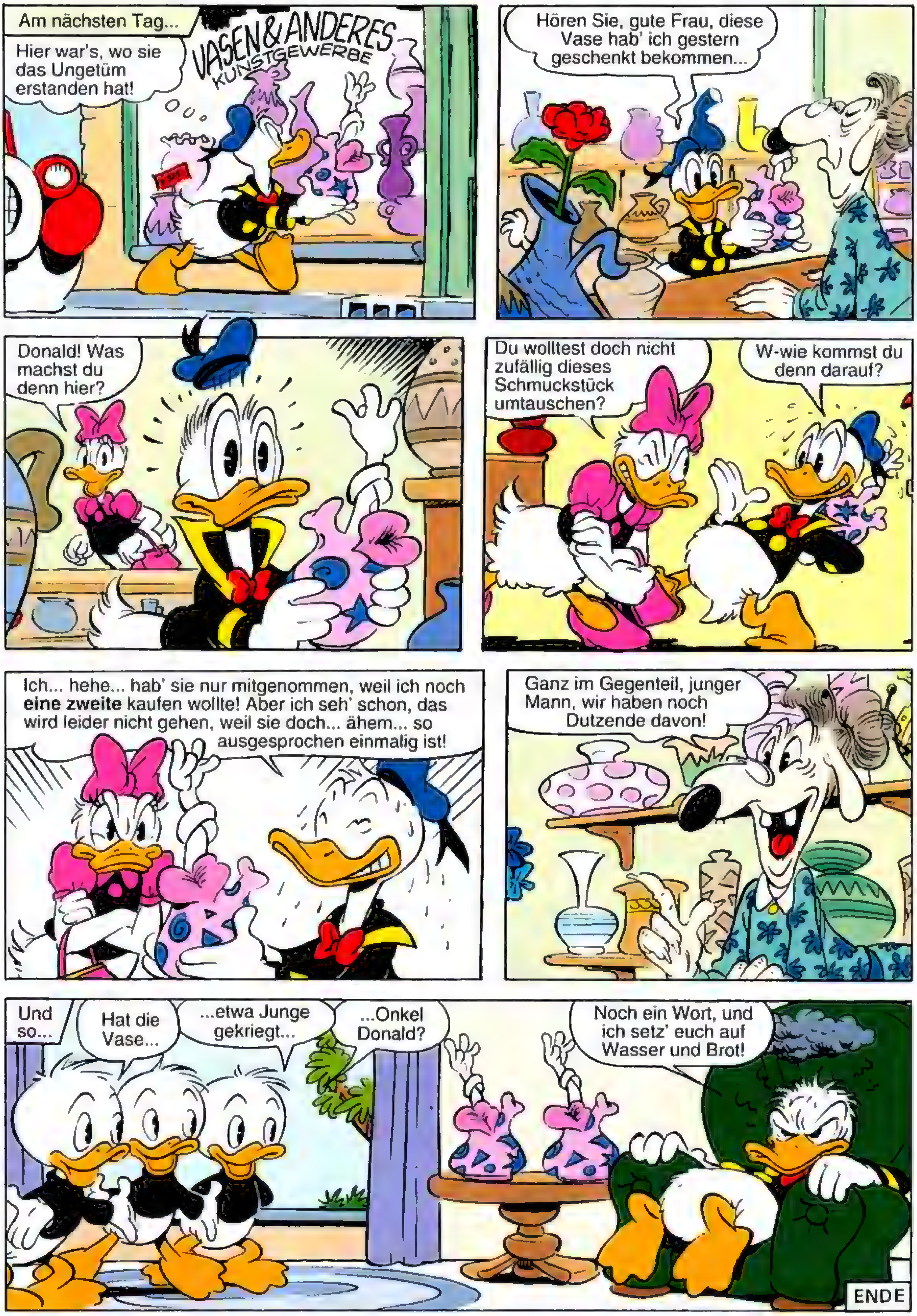
Teilnahmebedingungen
Mitarbeiter unserer Verlage dürfen am Toontown-Telefonspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Walt Disney's

DONALD DUCK

Umtausch verboten!




Am nächsten Tag...
Hier war's, wo sie das Ungetüm erstanden hat!
VASEN & ANDERES KUNSTGEWERBE
Hören Sie, gute Frau, diese Vase hab' ich gestern geschenkt bekommen...
Donald! Was machst du denn hier?
Du wolltest doch nicht zufällig dieses Schmuckstück umtauschen?
W-wie kommst du denn darauf?
Ich... hehe... hab' sie nur mitgenommen, weil ich noch **eine zweite** kaufen wollte! Aber ich seh' schon, das wird leider nicht gehen, weil sie doch... ähem... so ausgesprochen einmalig ist!
Ganz im Gegenteil, junger Mann, wir haben noch Dutzende davon!
Und so...
Hat die Vase...
...etwa Junge gekriegt...
...Onkel Donald?
Noch ein Wort, und ich setz' euch auf Wasser und Brot!
ENDE

Trainingslager für Detektive

Übung macht den Meister – auch im Detektivgewerbe! Deshalb gibt es Spürlis Detektiv-Akademie. Hier können angehende Spürnasen lernen und trainieren, was man als gewiefter Verbrecherjäger wissen und können muß. Auch du kannst mitmachen! Mach mit deinen Detektivfreunden zu Hause einfach die Übungen nach!

Hausdurchsuchung

Trainingsziel:
Versteckte Beweisstücke und Diebstahlbeute schnell und sicher finden.
Trainingsprogramm:
Ein Detektiv hat eine Minute Zeit, einen kleinen Gegenstand in einem Zimmer zu verstecken. Die anderen Detektive müssen den Gegenstand in drei Minuten finden.

Fitneß-Training

Trainingsziel:
Körperliche Fitneß.
Trainingsprogramm:
Liegestütze, Kniebeugen, Jogging...

Falsche Stimme

Trainingsziel:
Seine eigene Stimme am Telefon verstellen und verstellte Stimmen erkennen.
Trainingsprogramm:
Ein Detektiv ruft einen Kollegen an und sagt einen kurzen Satz, wie: „Bringen Sie das Lösegeld morgen um 15 Uhr zum kleinen Weiher im Stadtpark." Dabei muß er seine Stimme so gut wie möglich verstellen – mit Tricks wie zugehaltener Nase oder Taschentuch über der Sprechmuschel etwa. Hinterher muß der Angerufene sagen, wer von seinen Mitdetektiven der Anrufer war.

Hinterherschnüffeln

Trainingsziel:
Einen Verdächtigen unauffällig beschatten.
Trainingsprogramm:
Zwei Detektive versuchen, einem Bekannten eine Viertelstunde lang zu folgen, ohne selbst gesehen zu werden. Der Vater eines Freundes oder ein Lehrer sind geeignete „Opfer". Also: Immer gut in Deckung bleiben und nie zu nahe ran! Sollte der Beschattete euch entdecken, sagt ihm, daß ihr Detektive im Training seid - hinterherschnüffeln wird natürlich nicht in der Zentrale geübt, sondern auf „freier Wildbahn".

Wer war's?

Trainingsziel:
Gesichter von Verdächtigen wiedererkennen und den richtigen Namen damit verbinden.
Trainingsprogramm:
Ein Detektiv leitet diese Übung: Er schneidet aus einer Illustrierten Fotos von Leuten aus. Unten auf jedes Foto schreibt er einen erfundenen Namen, Max Schlecht etwa. Die anderen Detektive schauen sich die Bilder zwei Minuten lang an. Danach werden ihnen die Bilder mit weggefalteten Namen in anderer Reihenfolge gezeigt. Wer kann den meisten Bildern die richtigen Namen zuordnen?

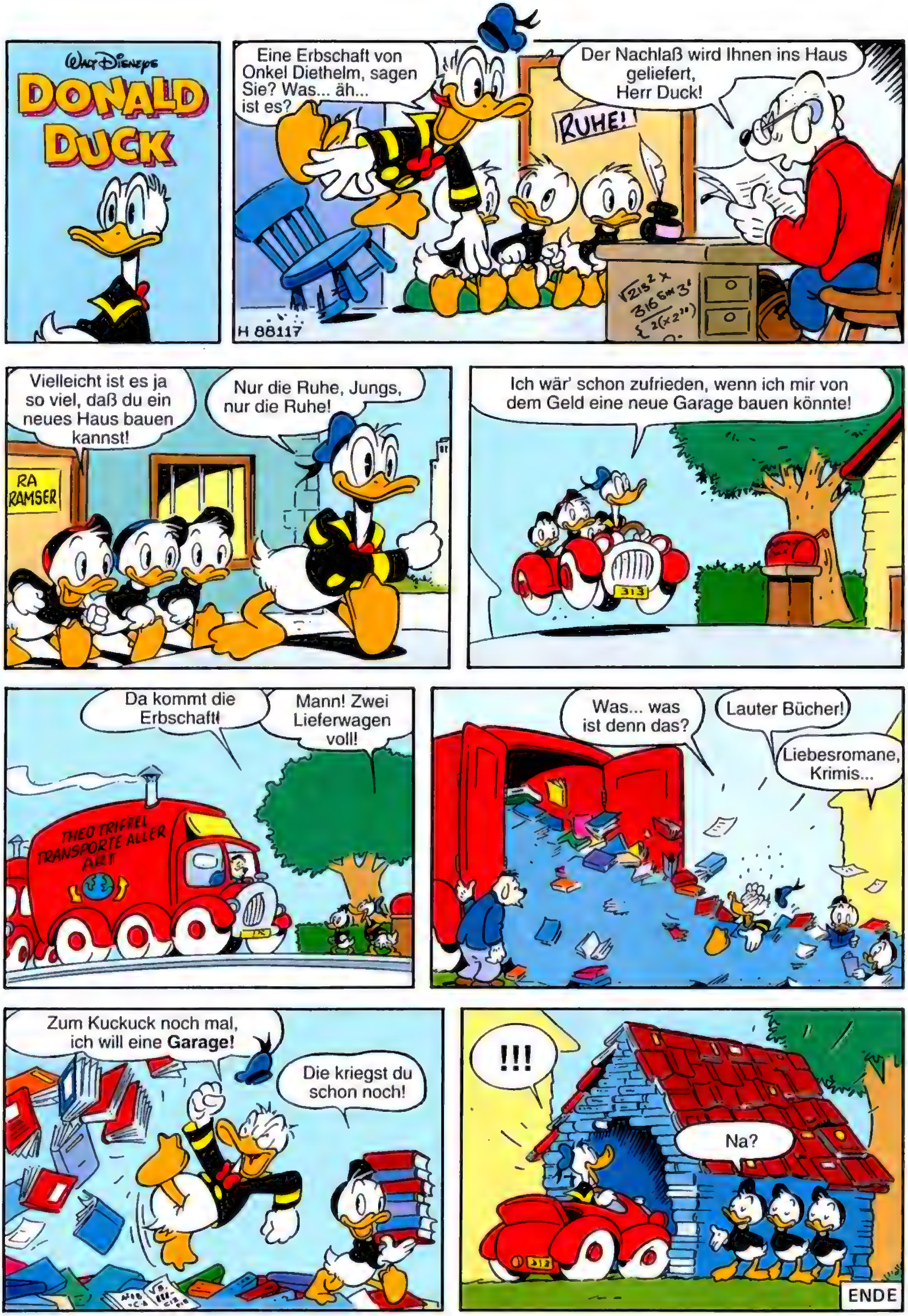
Dunkelmann

Trainingsziel:
Im Dunkeln auf dem geraden Weg bleiben, etwa beim Balancieren über einen Dachfirst hinter einem Fassadenkletterer her.
Trainingsprogramm:
Auf dem Boden wird ein langer gerader Kreidestrich gezogen. Jeder Detektiv muß so lange üben, bis er mit verbundenen Augen den Strich gerade entlanggehen kann.

Wem gehört was?

Trainingsziel:
Anhand von am Tatort verlorenen Gegenständen den möglichen Täter herausfinden.
Trainingsprogramm:
Ein Detektiv verläßt den Raum. Der Tascheninhalt eines beliebigen anderen wird auf den Tisch gelegt. Der Detektiv, der draußen war, muß kombinieren, welchem Kollegen der Tascheninhalt gehört. Allzu einfache Teile wie Monatskarten mit dem Namen drauf werden natürlich zurückgehalten.

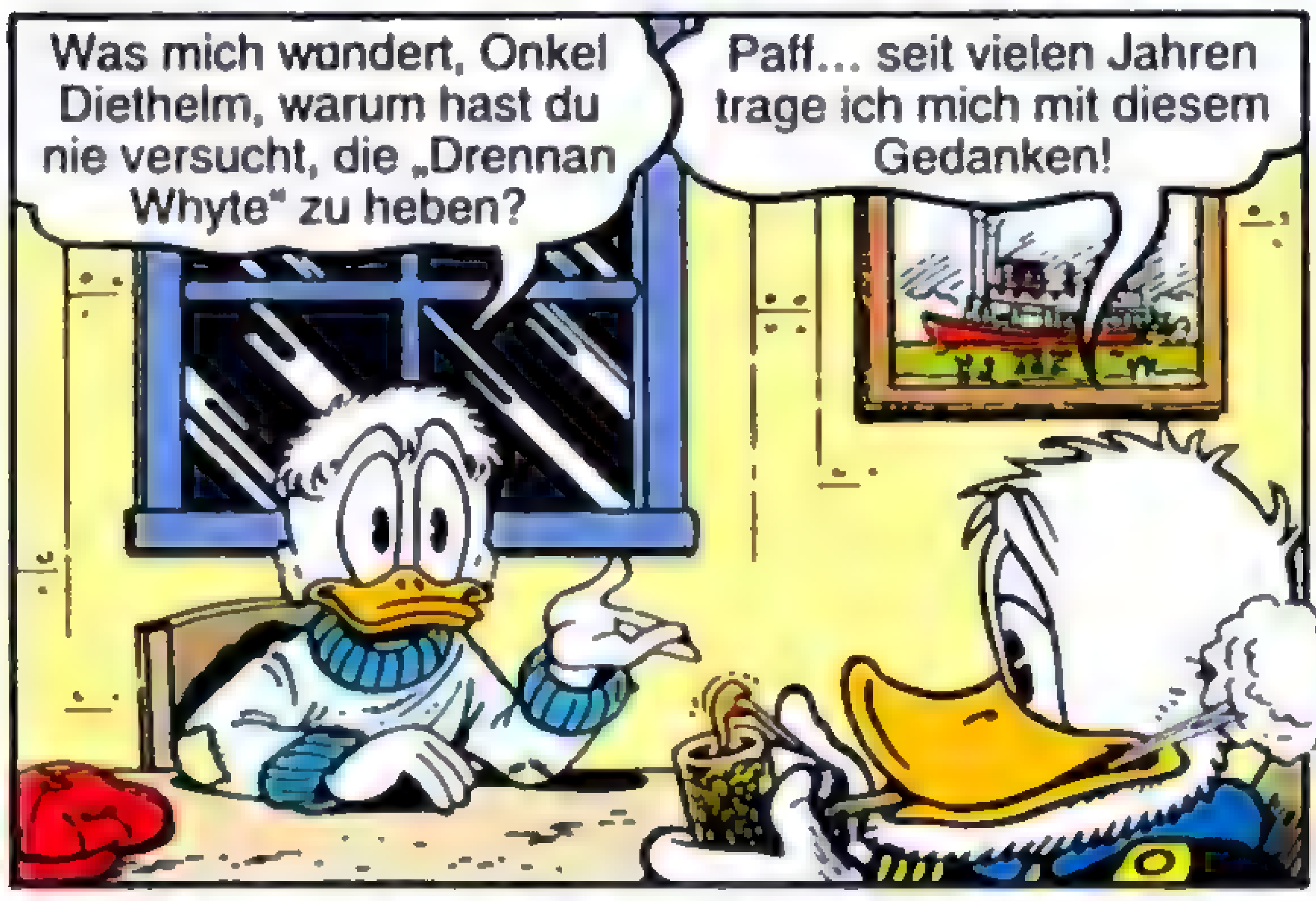
EV-MM 37934


Walt Disney's
DONALD DUCK
Eine Erbschaft von Onkel Diethelm, sagen Sie? Was... äh... ist es?
Der Nachlaß wird Ihnen ins Haus geliefert, Herr Duck!
RUHE!
H 88117
Vielleicht ist es ja so viel, daß du ein neues Haus bauen kannst!
Nur die Ruhe, Jungs, nur die Ruhe!
RA RAMSER
Ich wär' schon zufrieden, wenn ich mir von dem Geld eine neue Garage bauen könnte!
313
Da kommt die Erbschaft!
Mann! Zwei Lieferwagen voll!
THEO TRIFFEL TRANSPORTE ALLER ART
Was... was ist denn das?
Lauter Bücher!
Liebesromane, Krimis...
Zum Kuckuck noch mal, ich will eine **Garage!**
Die kriegst du schon noch!
!!!
Na?
ENDE

Walt Disney's

Dagobert Duck

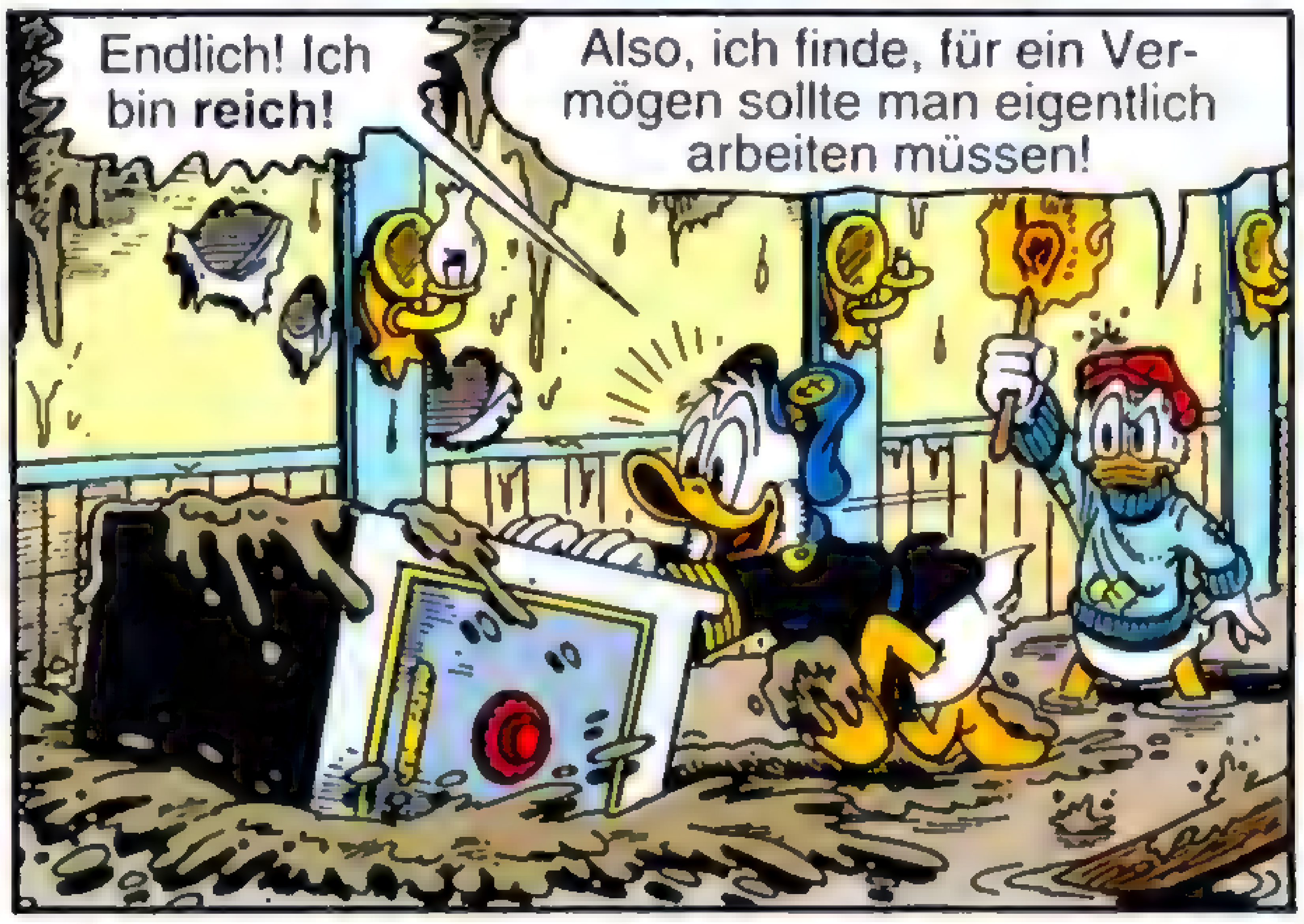
Sein Leben, seine Milliarden

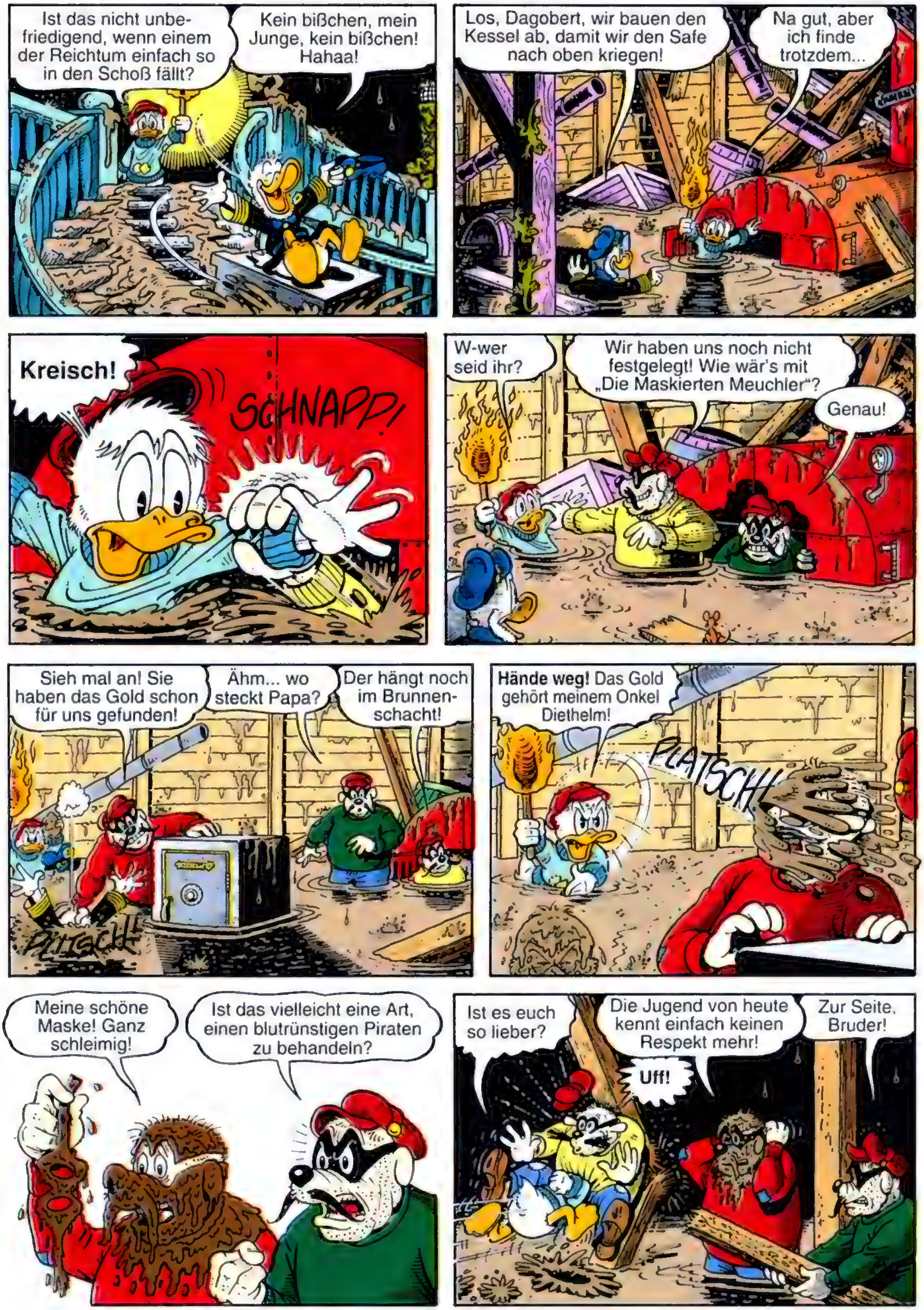


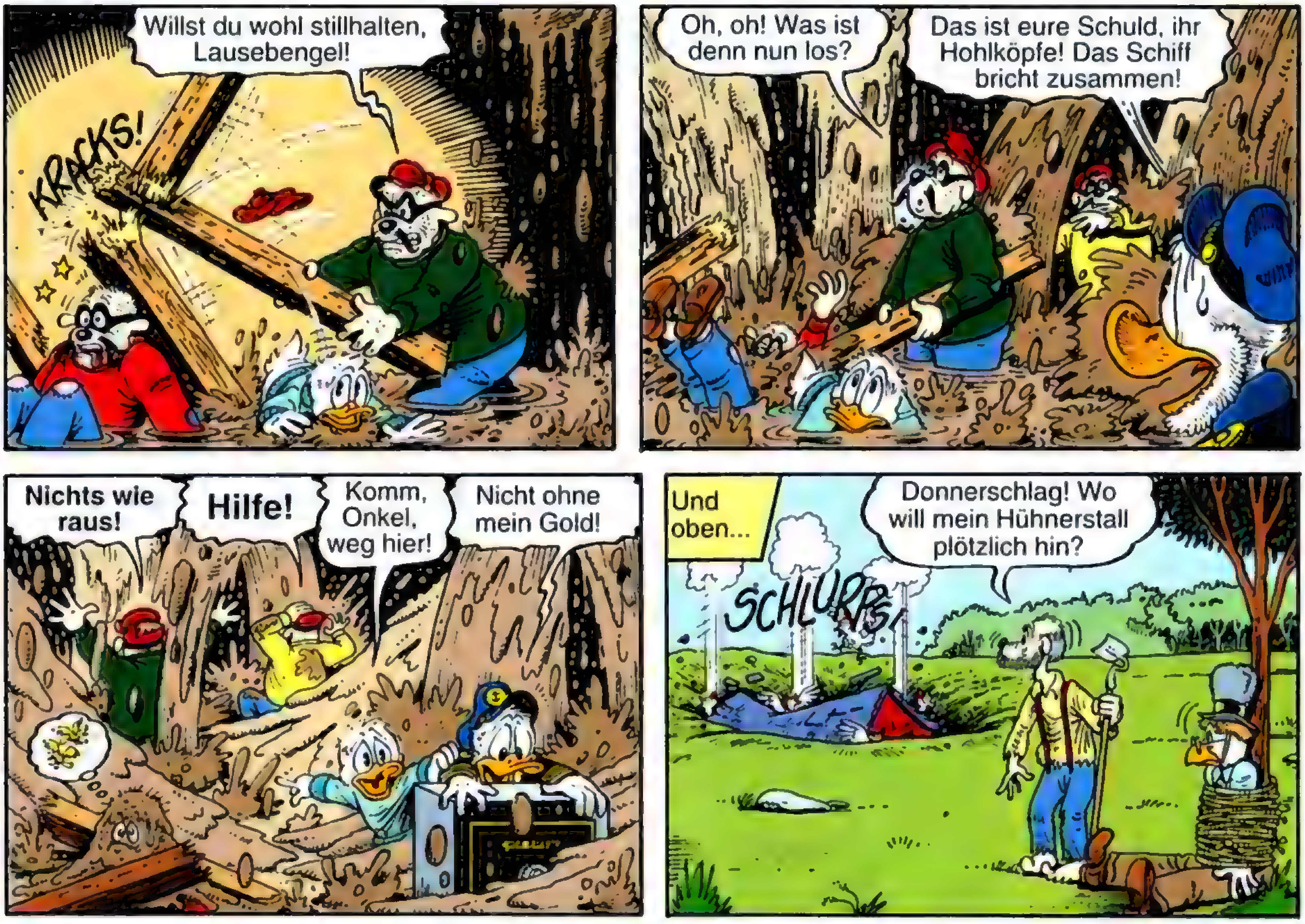
Der Herr des Mississippi

Was bisher geschah:

In Amerika angekommen, trifft sich der junge Dagobert Duck mit seinem Onkel Diethelm, der als Flußkapitän auf dem Mississippi lebt. Gemeinsam macht man sich auf die Suche nach dem Wrack der Drennan Whyte, einem alten Flußdampfer, der seit vielen Jahren mit einer Ladung Gold an Bord auf dem Grund des Mississippi ruht. Doch noch jemand ist hinter dem Gold her – ein gewisser Peristaltus Pork. Pork läßt sich von Käpt'n Knack und seinen Jungs helfen, wird dann aber von ihnen schnell ausgebootet…

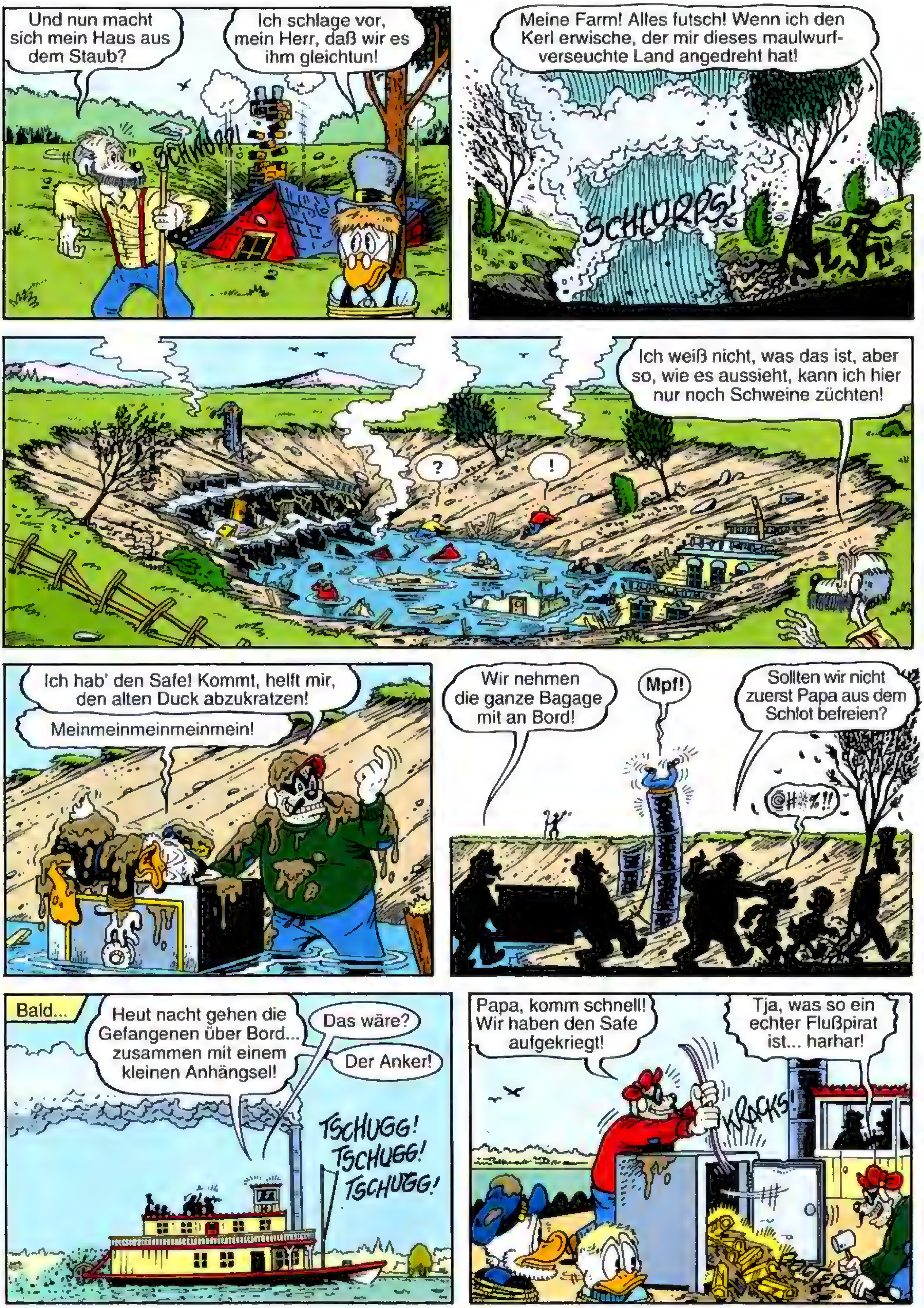


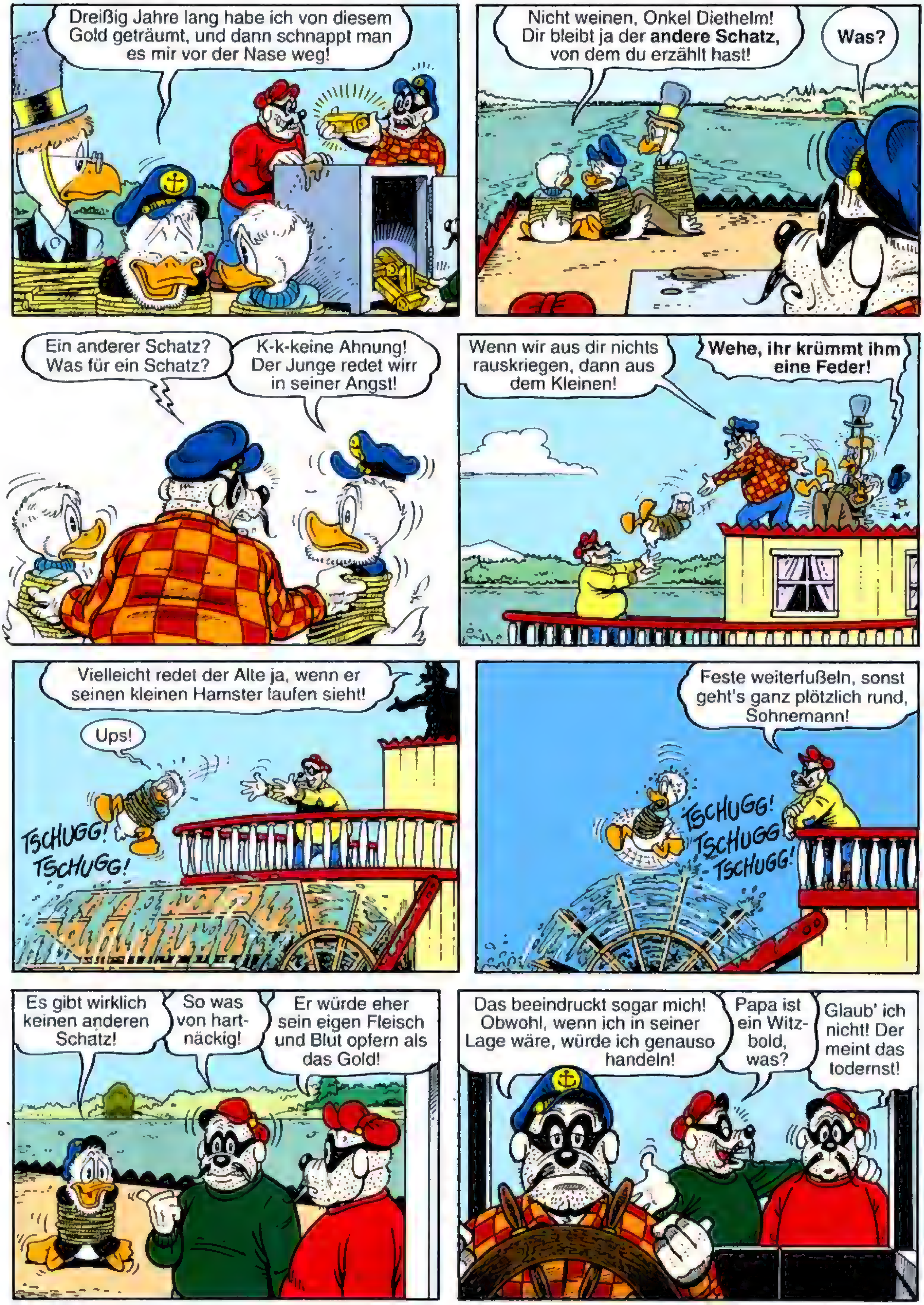

Ist das nicht unbefriedigend, wenn einem der Reichtum einfach so in den Schoß fällt?
Kein bißchen, mein Junge, kein bißchen! Hahaa!
Los, Dagobert, wir bauen den Kessel ab, damit wir den Safe nach oben kriegen!
Na gut, aber ich finde trotzdem...
Kreisch!
SCHNAPP!
W-wer seid ihr?
Wir haben uns noch nicht festgelegt! Wie wär's mit „Die Maskierten Meuchler"?
Genau!
Sieh mal an! Sie haben das Gold schon für uns gefunden!
Ähm... wo steckt Papa?
Der hängt noch im Brunnenschacht!
PLITSCH!
Hände weg! Das Gold gehört meinem Onkel Diethelm!
PLATSCH!
Meine schöne Maske! Ganz schleimig!
Ist das vielleicht eine Art, einen blutrünstigen Piraten zu behandeln?
Ist es euch so lieber?
Die Jugend von heute kennt einfach keinen Respekt mehr!
Uff!
Zur Seite, Bruder!

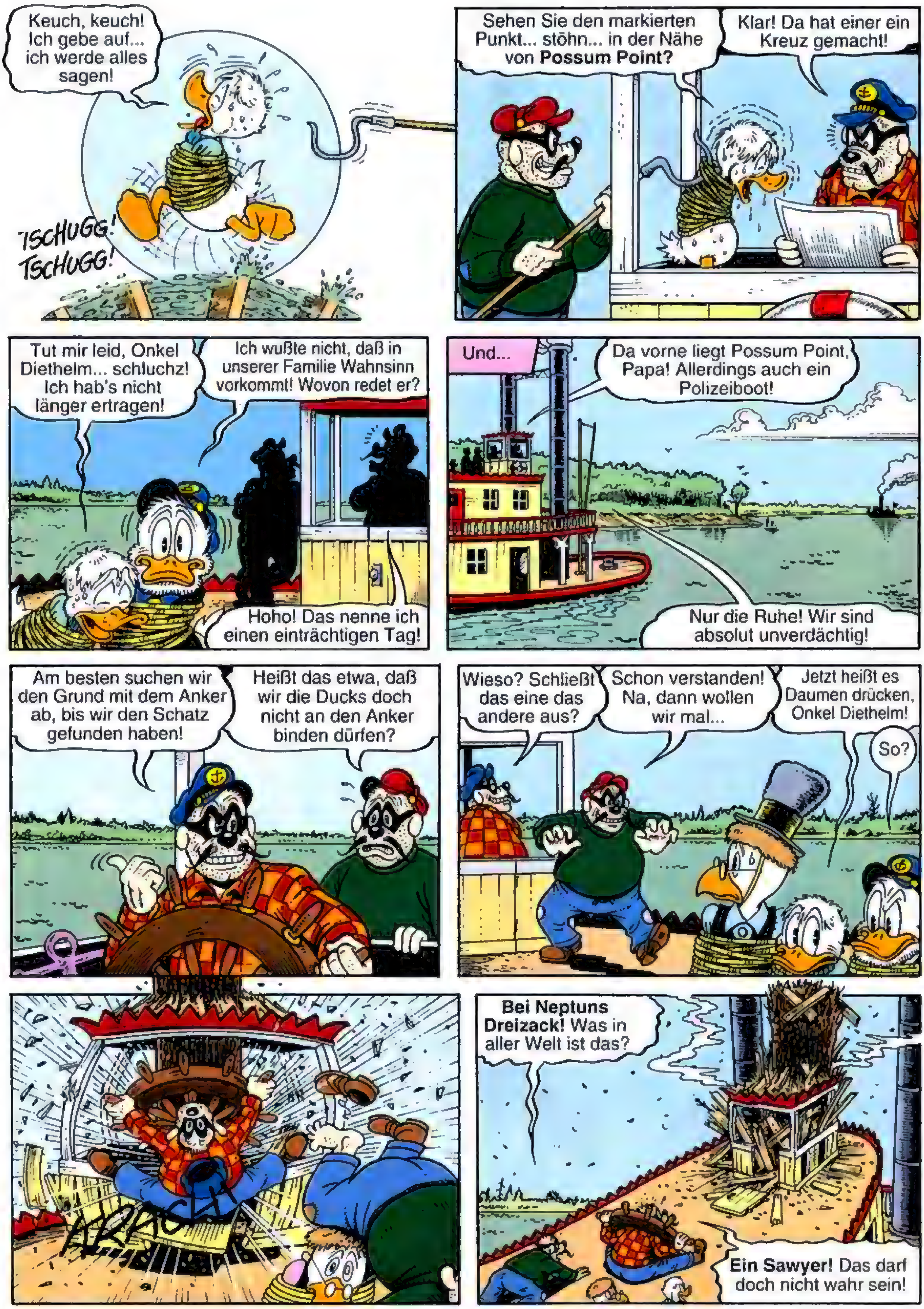

Willst du wohl stillhalten, Lausebengel!
KRACKS!
Oh, oh! Was ist denn nun los?
Das ist eure Schuld, ihr Hohlköpfe! Das Schiff bricht zusammen!
Nichts wie raus!
Hilfe!
Komm, Onkel, weg hier!
Nicht ohne mein Gold!
Und oben...
SCHLURPS!
Donnerschlag! Wo will mein Hühnerstall plötzlich hin?

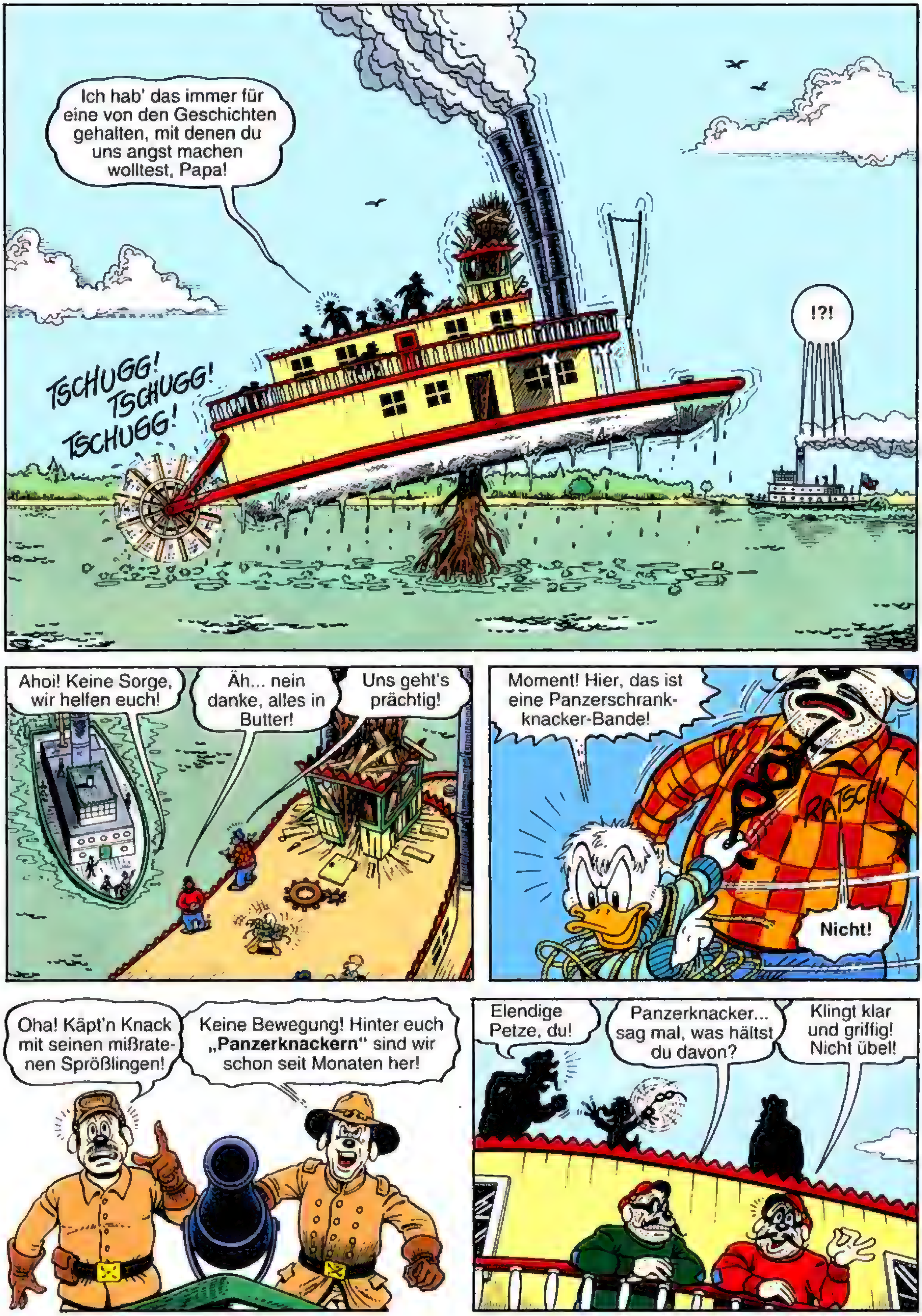
ANZEIGE

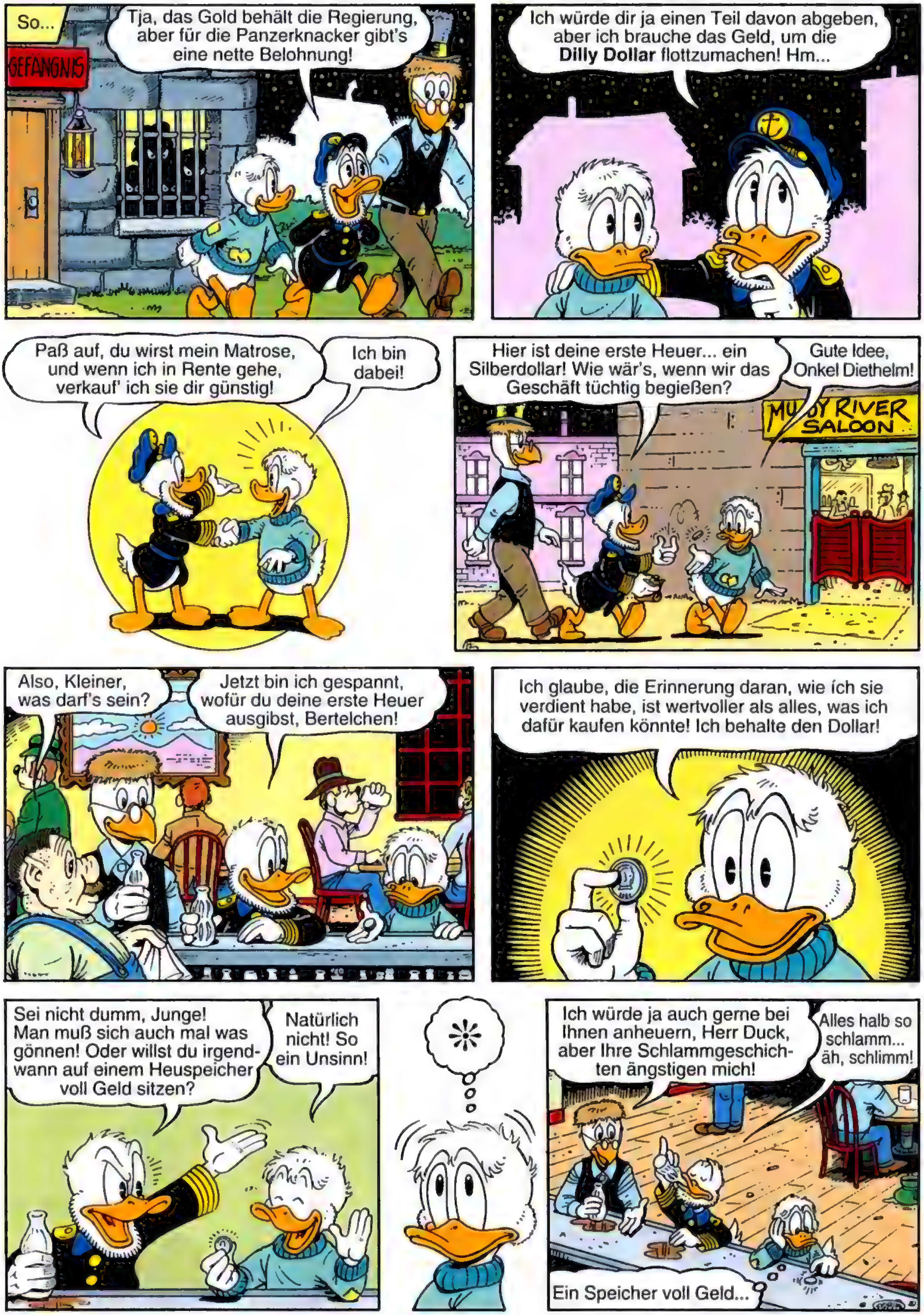
BRAUSE AHOJ!
DAS PRICKELNDE ERLEBNIS
KIRSCH
Frigeo
Ahoj-Brause

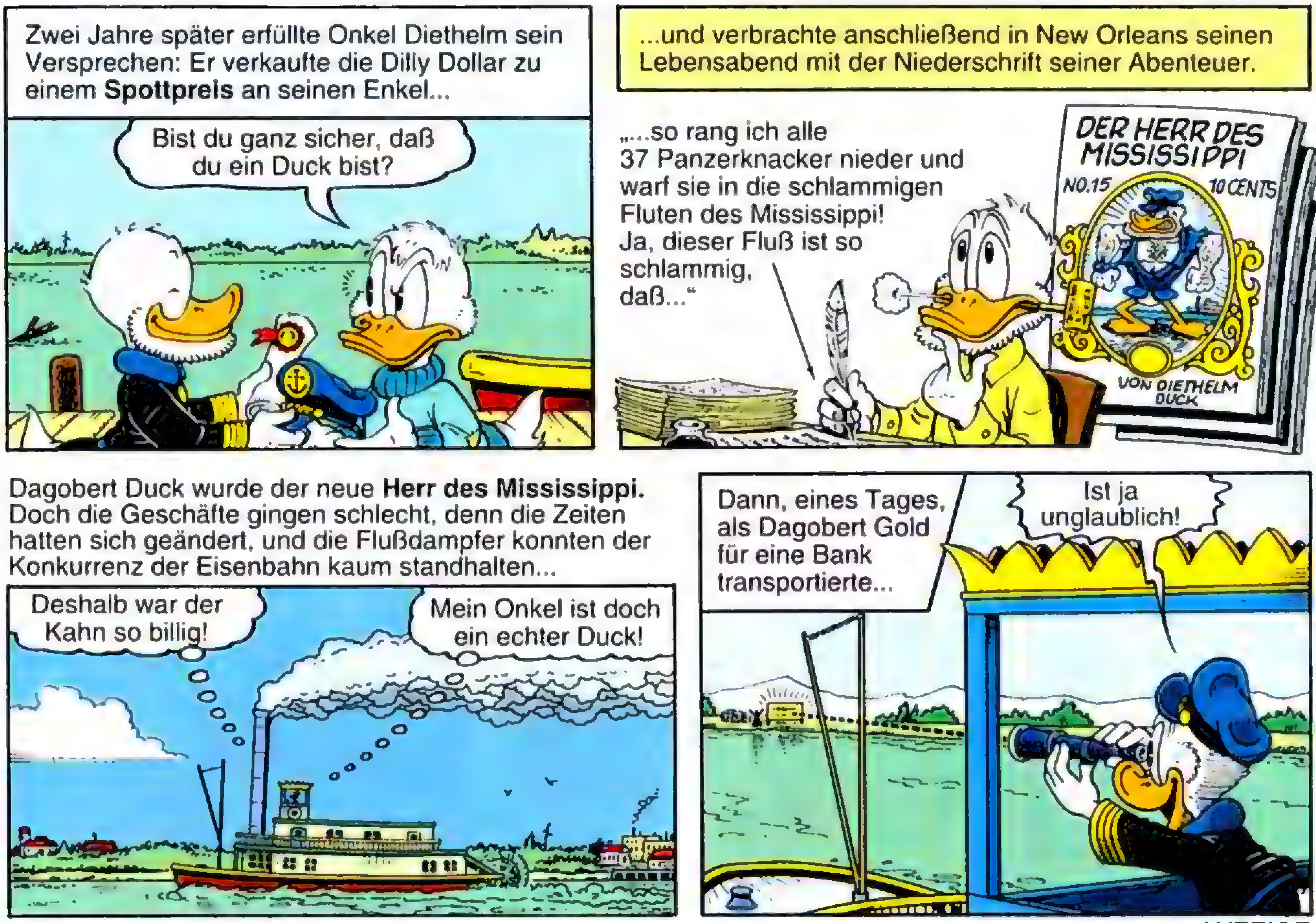

Und nun macht sich mein Haus aus dem Staub?
Ich schlage vor, mein Herr, daß wir es ihm gleichtun!
SCHWUPP!
Meine Farm! Alles futsch! Wenn ich den Kerl erwische, der mir dieses maulwurfverseuchte Land angedreht hat!
SCHLURPS!
?
!
Ich weiß nicht, was das ist, aber so, wie es aussieht, kann ich hier nur noch Schweine züchten!
Ich hab' den Safe! Kommt, helft mir, den alten Duck abzukratzen!
Meinmeinmeinmeinmein!
Wir nehmen die ganze Bagage mit an Bord!
Mpf!
Sollten wir nicht zuerst Papa aus dem Schlot befreien?
@#*%!!
Bald...
Heut nacht gehen die Gefangenen über Bord... zusammen mit einem kleinen Anhängsel!
Das wäre?
Der Anker!
TSCHUGG! TSCHUGG! TSCHUGG!
Papa, komm schnell! Wir haben den Safe aufgekriegt!
Tja, was so ein echter Flußpirat ist... harhar!
KRACKS!


Dreißig Jahre lang habe ich von diesem Gold geträumt, und dann schnappt man es mir vor der Nase weg!
Nicht weinen, Onkel Diethelm! Dir bleibt ja der **andere Schatz,** von dem du erzählt hast!
Was?
Ein anderer Schatz? Was für ein Schatz?
K-k-keine Ahnung! Der Junge redet wirr in seiner Angst!
Wenn wir aus dir nichts rauskriegen, dann aus dem Kleinen!
Wehe, ihr krümmt ihm eine Feder!
Vielleicht redet der Alte ja, wenn er seinen kleinen Hamster laufen sieht!
Ups!
TSCHUGG! TSCHUGG!
Feste weiterfußeln, sonst geht's ganz plötzlich rund, Sohnemann!
TSCHUGG! TSCHUGG! TSCHUGG!
Es gibt wirklich keinen anderen Schatz!
So was von hartnäckig!
Er würde eher sein eigen Fleisch und Blut opfern als das Gold!
Das beeindruckt sogar mich! Obwohl, wenn ich in seiner Lage wäre, würde ich genauso handeln!
Papa ist ein Witzbold, was?
Glaub' ich nicht! Der meint das todernst!


Keuch, keuch! Ich gebe auf... ich werde alles sagen!
TSCHUGG! TSCHUGG!
Sehen Sie den markierten Punkt... stöhn... in der Nähe von **Possum Point?**
Klar! Da hat einer ein Kreuz gemacht!
Tut mir leid, Onkel Diethelm... schluchz! Ich hab's nicht länger ertragen!
Ich wußte nicht, daß in unserer Familie Wahnsinn vorkommt! Wovon redet er?
Hoho! Das nenne ich einen einträchtigen Tag!
Und...
Da vorne liegt Possum Point, Papa! Allerdings auch ein Polizeiboot!
Nur die Ruhe! Wir sind absolut unverdächtig!
Am besten suchen wir den Grund mit dem Anker ab, bis wir den Schatz gefunden haben!
Heißt das etwa, daß wir die Ducks doch nicht an den Anker binden dürfen?
Wieso? Schließt das eine das andere aus?
Schon verstanden! Na, dann wollen wir mal...
Jetzt heißt es Daumen drücken, Onkel Diethelm!
So?
KRACH
Bei Neptuns Dreizack! Was in aller Welt ist das?
Ein Sawyer! Das darf doch nicht wahr sein!


Ich hab' das immer für eine von den Geschichten gehalten, mit denen du uns angst machen wolltest, Papa!
TSCHUGG! TSCHUGG! TSCHUGG!
!?!
Ahoi! Keine Sorge, wir helfen euch!
Äh... nein danke, alles in Butter!
Uns geht's prächtig!
Moment! Hier, das ist eine Panzerschrank-knacker-Bande!
RATSCH!
Nicht!
Oha! Käpt'n Knack mit seinen mißrate-nen Sprößlingen!
Keine Bewegung! Hinter euch **„Panzerknackern"** sind wir schon seit Monaten her!
Elendige Petze, du!
Panzerknacker... sag mal, was hältst du davon?
Klingt klar und griffig! Nicht übel!

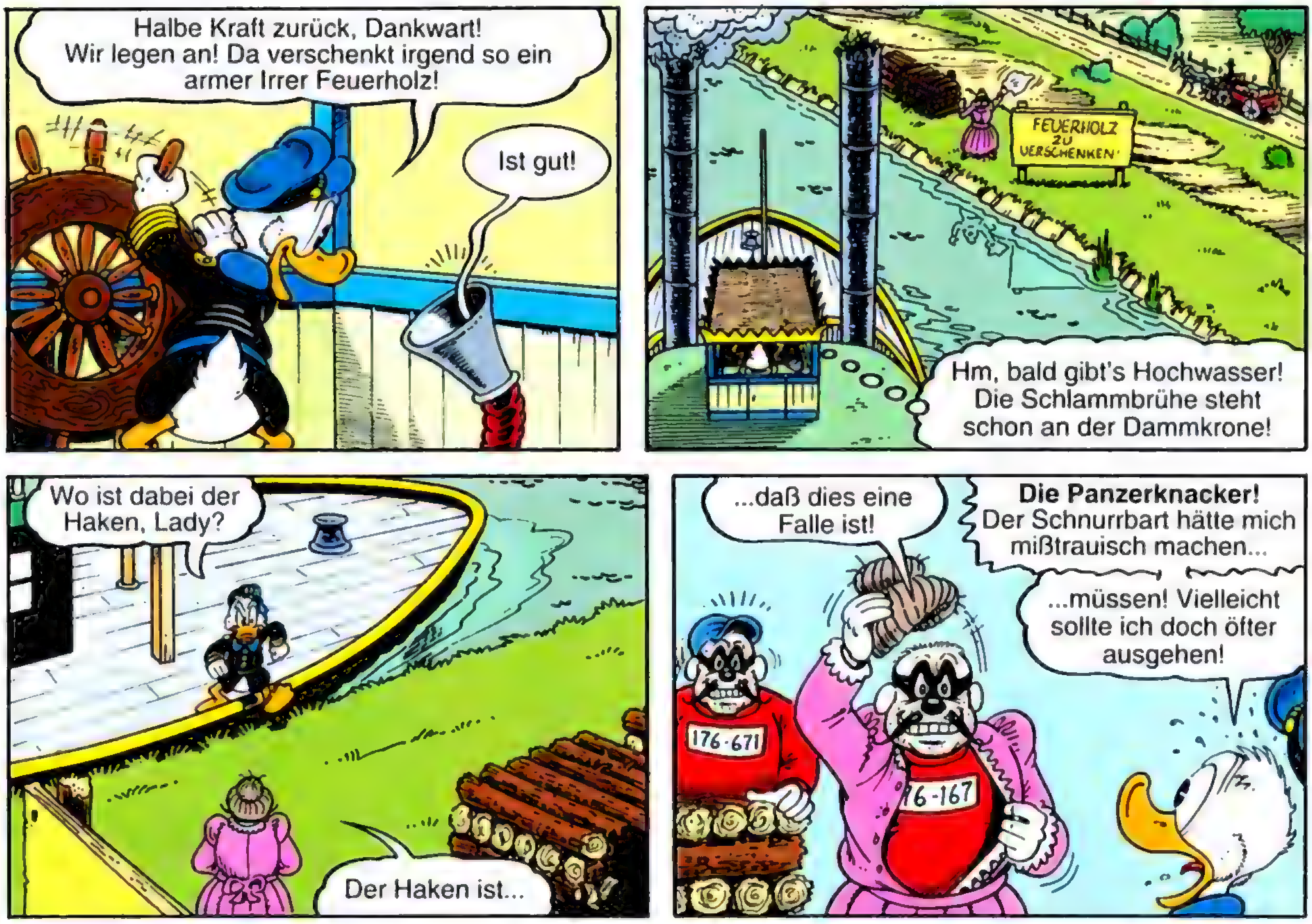

So...
GEFÄNGNIS
Tja, das Gold behält die Regierung, aber für die Panzerknacker gibt's eine nette Belohnung!
Ich würde dir ja einen Teil davon abgeben, aber ich brauche das Geld, um die **Dilly Dollar** flottzumachen! Hm...
Paß auf, du wirst mein Matrose, und wenn ich in Rente gehe, verkauf' ich sie dir günstig!
Ich bin dabei!
Hier ist deine erste Heuer... ein Silberdollar! Wie wär's, wenn wir das Geschäft tüchtig begießen?
Gute Idee, Onkel Diethelm!
Also, Kleiner, was darf's sein?
Jetzt bin ich gespannt, wofür du deine erste Heuer ausgibst, Bertelchen!
Ich glaube, die Erinnerung daran, wie ich sie verdient habe, ist wertvoller als alles, was ich dafür kaufen könnte! Ich behalte den Dollar!
Sei nicht dumm, Junge! Man muß sich auch mal was gönnen! Oder willst du irgendwann auf einem Heuspeicher voll Geld sitzen?
Natürlich nicht! So ein Unsinn!
Ich würde ja auch gerne bei Ihnen anheuern, Herr Duck, aber Ihre Schlammgeschichten ängstigen mich!
Alles halb so schlamm... äh, schlimm!
Ein Speicher voll Geld...



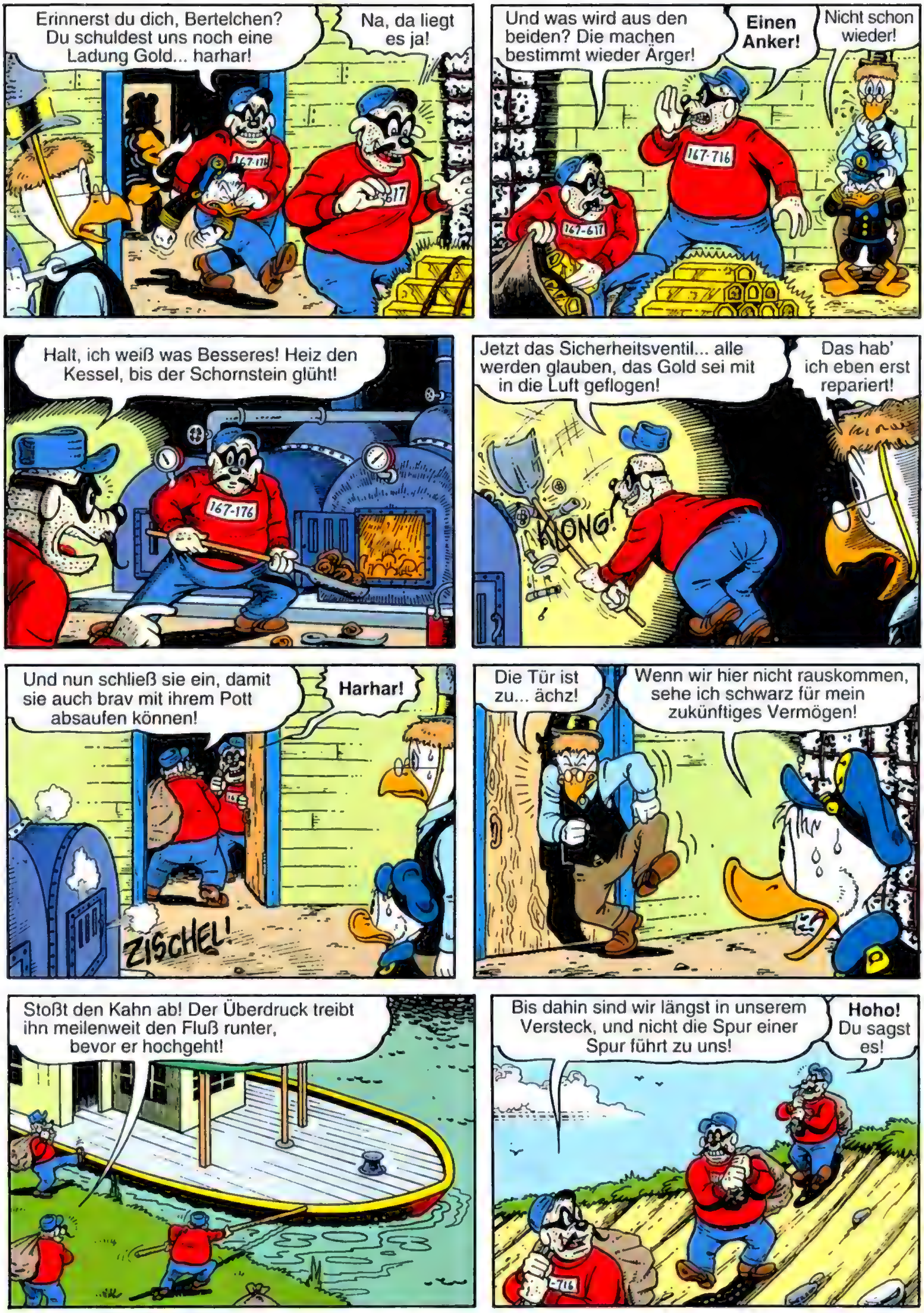
Zwei Jahre später erfüllte Onkel Diethelm sein Versprechen: Er verkaufte die Dilly Dollar zu einem **Spottpreis** an seinen Enkel...
Bist du ganz sicher, daß du ein Duck bist?
...und verbrachte anschließend in New Orleans seinen Lebensabend mit der Niederschrift seiner Abenteuer.
„...so rang ich alle 37 Panzerknacker nieder und warf sie in die schlammigen Fluten des Mississippi! Ja, dieser Fluß ist so schlammig, daß...“
DER HERR DES MISSISSIPPI
NO.15
10 CENTS
VON DIETHELM DUCK
Dagobert Duck wurde der neue **Herr des Mississippi.** Doch die Geschäfte gingen schlecht, denn die Zeiten hatten sich geändert, und die Flußdampfer konnten der Konkurrenz der Eisenbahn kaum standhalten...
Deshalb war der Kahn so billig!
Mein Onkel ist doch ein echter Duck!
Dann, eines Tages, als Dagobert Gold für eine Bank transportierte...
Ist ja unglaublich!

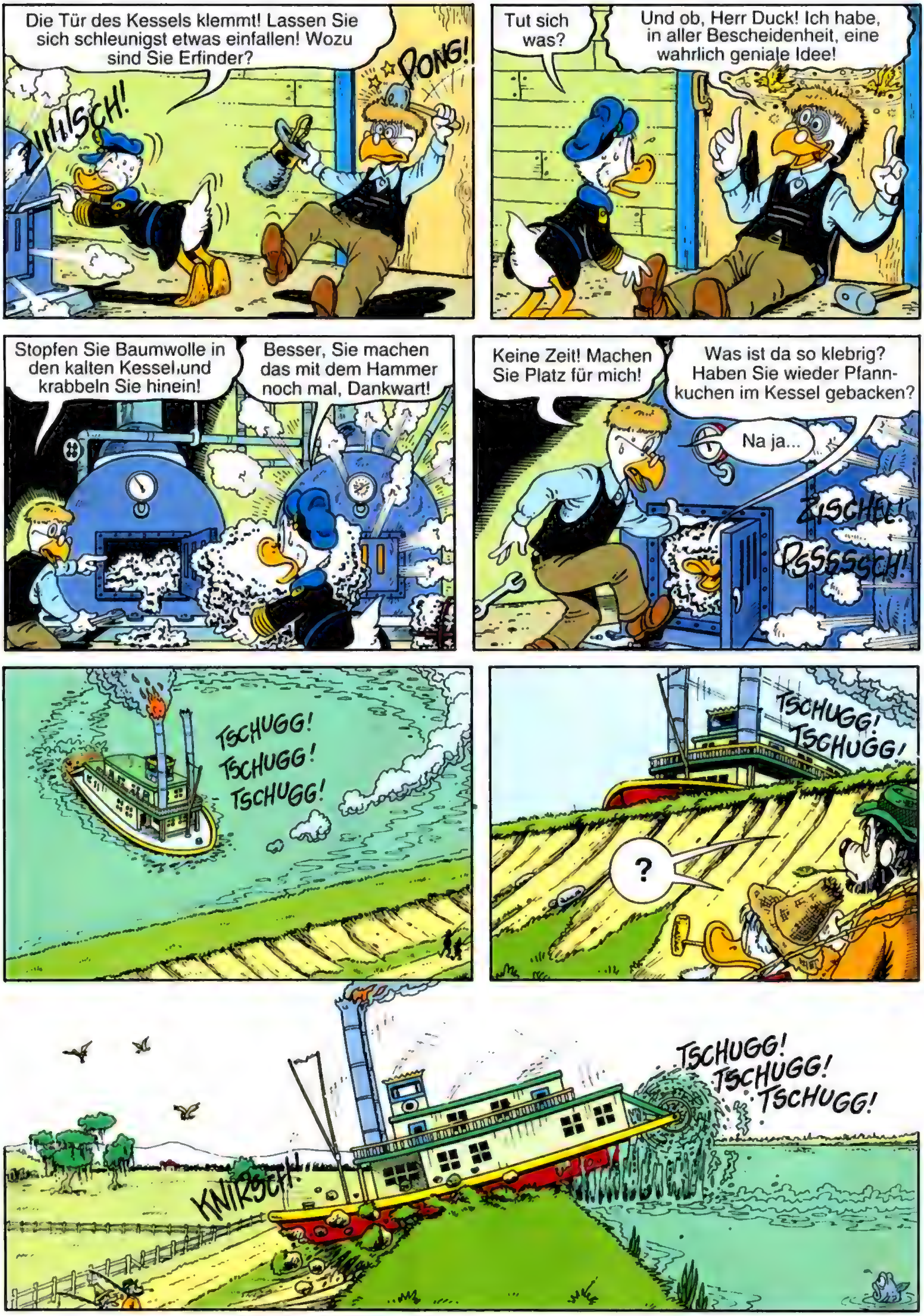
ANZEIGE

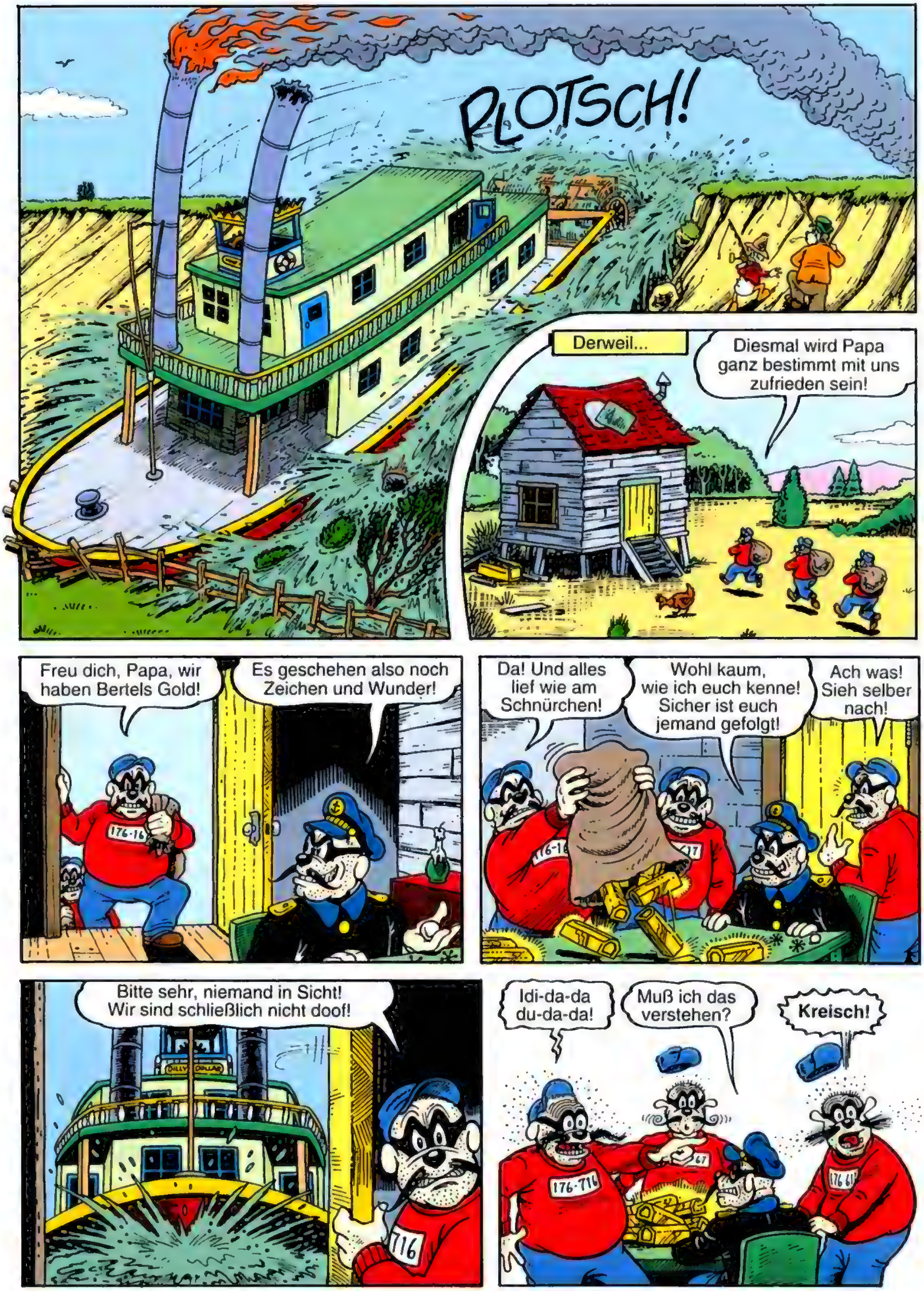
POSTAMT Entenhausen
Brieffreunde gesucht? Kein Problem – Das Postamt Entenhausen hilft dabei –
● Coupon sorgfältig in Druckschrift ausfüllen und auf eine Postkarte kleben.
● Das Postamt Entenhausen sucht anhand deiner Angaben und Wünsche die passende Brieffreundin oder den richtigen Brieffreund für dich aus - und schickt ihr/ihm direkt deine Adresse.
● Das Postamt Entenhausen braucht für die Bearbeitung deines Wunsches etwa drei Wochen. Falls es länger dauert, bis du Post bekommst, hängt das von deinem neuen Brieffreund ab.
COUPON
Coupon ausschneiden, in Druckschrift ausfüllen, auf eine frankierte Postkarte kleben und einsenden an:
Ehapa Verlag GmbH, Postamt Entenhausen, Postfach 10 12 45, D - 70011 Stuttgart
Ich heiße
wohne in Straße Nummer
Wohnort
und bin Jahre alt
Meine Hobbys sind:
☐ Lesen
☐ Tiere
☐ Micky Maus
☐ Briefe schreiben
☐ Natur/Umwelt
☐ Sport
☐ Musik hören
☐ selbst Musik machen
oder
Als Brieffreund/in wünsche ich mir: ☐ Mädchen ☐ Junge Alter: Jahre

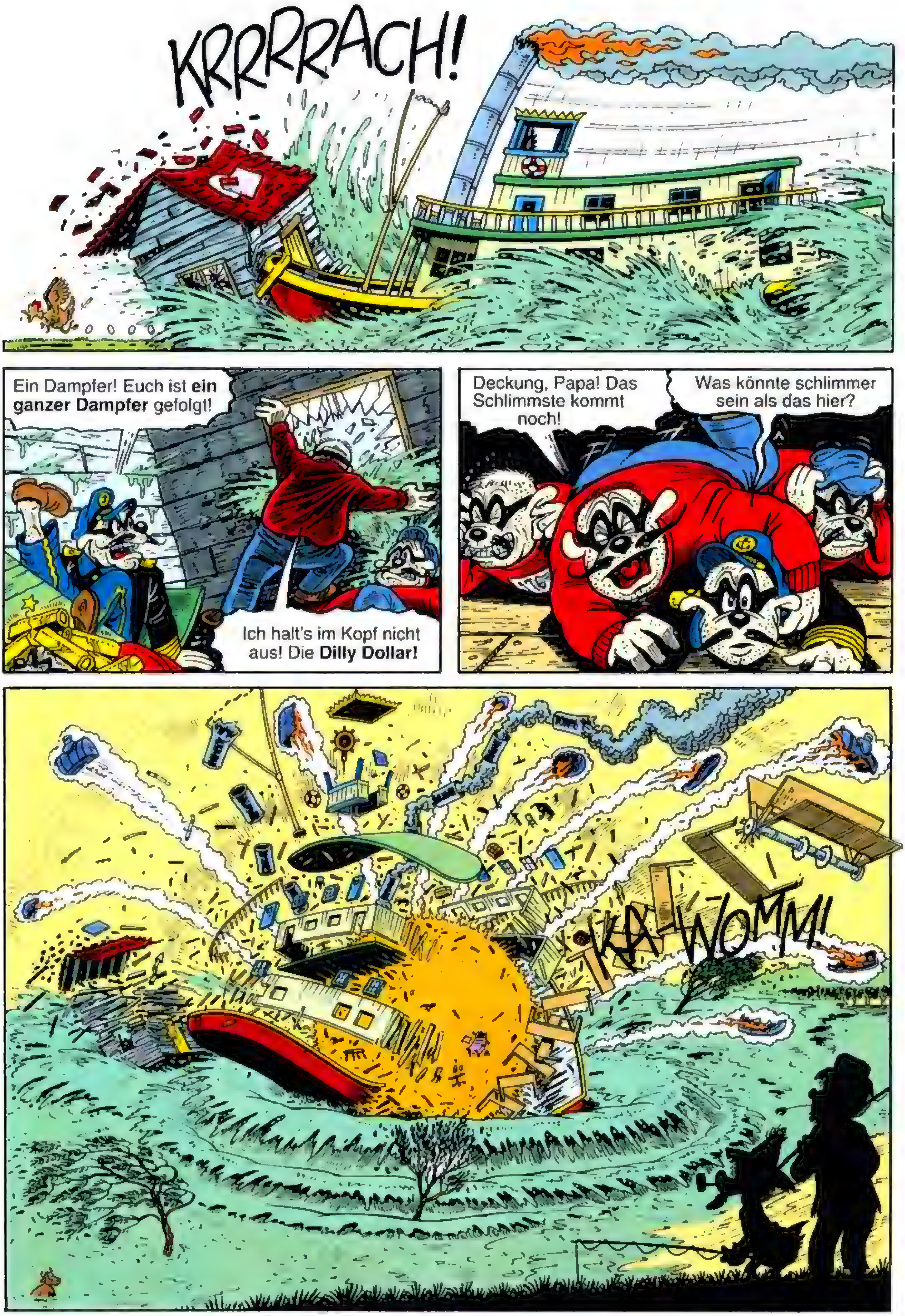

Halbe Kraft zurück, Dankwart! Wir legen an! Da verschenkt irgend so ein armer Irrer Feuerholz!
Ist gut!
FEUERHOLZ ZU VERSCHENKEN
Hm, bald gibt's Hochwasser! Die Schlammbrühe steht schon an der Dammkrone!
Wo ist dabei der Haken, Lady?
Der Haken ist...
...daß dies eine Falle ist!
Die Panzerknacker! Der Schnurrbart hätte mich mißtrauisch machen...
...müssen! Vielleicht sollte ich doch öfter ausgehen!
176-671
176-167

MEHR SPASS FÜR MÄDCHEN IM SEPTEMBER!
Minnies Super Fitness-Test!
Wie fit bist Du? Mit Minnies tollem Extra weißt Du gleichBescheid! Unser Fitness Programm bringt Dich in Schwung!
Die Dinos sind los! Gewinn Deine Dino Baby Brosche!
Minnie
EXTRA
FITNESS
500 BABY-DINOS ZU GEWINNEN!
Wellensittiche
Disney
HOL DIR JETZT DIE NEUE MINNIE

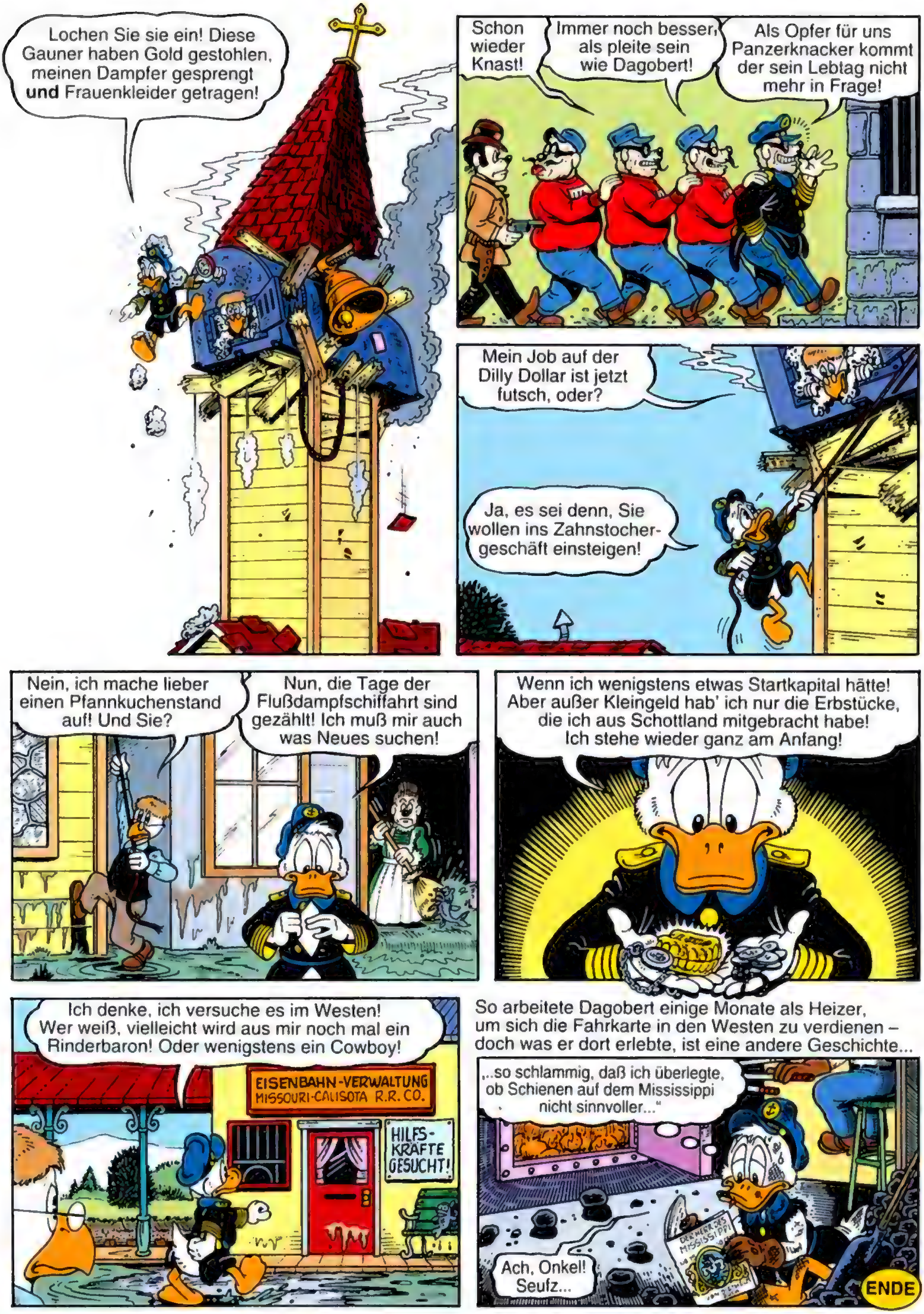

Erinnerst du dich, Bertelchen? Du schuldest uns noch eine Ladung Gold... harhar!
Na, da liegt es ja!
167-176
617
Und was wird aus den beiden? Die machen bestimmt wieder Ärger!
Einen Anker!
Nicht schon wieder!
167-716
167-617
Halt, ich weiß was Besseres! Heiz den Kessel, bis der Schornstein glüht!
167-176
Jetzt das Sicherheitsventil... alle werden glauben, das Gold sei mit in die Luft geflogen!
Das hab' ich eben erst repariert!
KLONG!
Und nun schließ sie ein, damit sie auch brav mit ihrem Pott absaufen können!
Harhar!
ZISCHEL!
Die Tür ist zu... ächz!
Wenn wir hier nicht rauskommen, sehe ich schwarz für mein zukünftiges Vermögen!
Stoßt den Kahn ab! Der Überdruck treibt ihn meilenweit den Fluß runter, bevor er hochgeht!
Bis dahin sind wir längst in unserem Versteck, und nicht die Spur einer Spur führt zu uns!
Hoho! Du sagst es!


Die Tür des Kessels klemmt! Lassen Sie sich schleunigst etwas einfallen! Wozu sind Sie Erfinder?
ZWUSCH!
PONG!
Tut sich was?
Und ob, Herr Duck! Ich habe, in aller Bescheidenheit, eine wahrlich geniale Idee!
Stopfen Sie Baumwolle in den kalten Kessel und krabbeln Sie hinein!
Besser, Sie machen das mit dem Hammer noch mal, Dankwart!
Keine Zeit! Machen Sie Platz für mich!
Was ist da so klebrig? Haben Sie wieder Pfannkuchen im Kessel gebacken?
Na ja...
ZISCHEL!
PSSSSSCH!
TSCHUGG!
TSCHUGG!
TSCHUGG!
TSCHUGG!
TSCHUGG!
?
KNIRSCH!
TSCHUGG!
TSCHUGG!
TSCHUGG!


PLOTSCH!
Derweil...
Diesmal wird Papa ganz bestimmt mit uns zufrieden sein!
Freu dich, Papa, wir haben Bertels Gold!
Es geschehen also noch Zeichen und Wunder!
Da! Und alles lief wie am Schnürchen!
Wohl kaum, wie ich euch kenne! Sicher ist euch jemand gefolgt!
Ach was! Sieh selber nach!
Bitte sehr, niemand in Sicht! Wir sind schließlich nicht doof!
Idi-da-da du-da-da!
Muß ich das verstehen?
Kreisch!


KRRRRACH!
Ein Dampfer! Euch ist **ein ganzer Dampfer** gefolgt!
Ich halt's im Kopf nicht aus! Die **Dilly Dollar!**
Was könnte schlimmer sein als das hier?
Deckung, Papa! Das Schlimmste kommt noch!
KA-WOMM!

Potz Donner! Ich war schon auf drei Jahrmärkten, bei zwei Rodeos und einem Picknick, aber so was hab' ich noch nie gesehen!
Du warst bei einem Picknick?
Dann...
Durchhalten! Die Flutwelle ebbt ab!
Wir treiben direkt auf die Stadt da vorne zu!
Immerhin haben wir das Schlimmste hinter uns!
HOTEL
KIRCHE
KURZWAREN
LANGWAREN
Irrtum! Wir sind nämlich direkt vor dem Büro des Sheriffs gelandet!
Keine Sorge, Jungs, der hat gegen uns nichts in der Hand!
SHERIFF
Ich hab' euch doch verboten, die Stadt zu betreten!
Tut uns leid, Chef! Wir sind schon wieder weg!
Halt! Nehmen Sie die Panzerknacker fest!
Dagoberts **Geist!**
Pah! Um einen Duck ins Jenseits zu befördern, braucht es mehr als einen explodierenden Dampfer!


Lochen Sie sie ein! Diese Gauner haben Gold gestohlen, meinen Dampfer gesprengt **und** Frauenkleider getragen!
Schon wieder Knast!
Immer noch besser, als pleite sein wie Dagobert!
Als Opfer für uns Panzerknacker kommt der sein Lebtag nicht mehr in Frage!
Mein Job auf der Dilly Dollar ist jetzt futsch, oder?
Ja, es sei denn, Sie wollen ins Zahnstocher-geschäft einsteigen!
Nein, ich mache lieber einen Pfannkuchenstand auf! Und Sie?
Nun, die Tage der Flußdampfschiffahrt sind gezählt! Ich muß mir auch was Neues suchen!
Wenn ich wenigstens etwas Startkapital hätte! Aber außer Kleingeld hab' ich nur die Erbstücke, die ich aus Schottland mitgebracht habe! Ich stehe wieder ganz am Anfang!
Ich denke, ich versuche es im Westen! Wer weiß, vielleicht wird aus mir noch mal ein Rinderbaron! Oder wenigstens ein Cowboy!
EISENBAHN-VERWALTUNG MISSOURI-CALISOTA R.R. CO.
HILFS-KRÄFTE GESUCHT!
So arbeitete Dagobert einige Monate als Heizer, um sich die Fahrkarte in den Westen zu verdienen – doch was er dort erlebte, ist eine andere Geschichte...
„...so schlammig, daß ich überlegte, ob Schienen auf dem Mississippi nicht sinnvoller..."
Ach, Onkel! Seufz...
ENDE

DONALDS LACHPARADE

Die Zeugnisse werden verteilt. Der Lehrer sagt zu Emil: „Wenn dein Vater das Zeugnis sieht, bekommt er sicher graue Haare." – „Da wird er sich aber freuen, er hat nämlich eine Glatze."
Stephan Bail, 4200 Oberhausen 11

Fragt der Richter: „Haben Sie denn nicht an Ihren Vater gedacht, als Sie den Einbruch verübt haben?" – „Doch, aber für ihn war wirklich nichts dabei."
Stefan Prangenberg
5342 Rheinbreitlach

Fragt der Lehrer im Biologie-Unterricht: „Wie nennt man die Lebewesen, die sowohl im Wasser als auch auf dem Land leben können?" – „Matrosen", sagt der Schüler.
Sabrina Oswald, 7923 Königsbronn

„Sag mal, Papi, woher weiß man eigentlich, daß die Erde rund ist?" – „Dummer Junge, vom Globus natürlich."
Philip Östlund, 8070 Ingolstadt

„Ich brauche mehr Haushaltsgeld", sagt die Frau von Tresor-Jimmi. „Ist gut, warte bis die Banken geschlossen haben."
Christian Hassel
5270 Gummersbach

Der Panzerknacker zum Aufseher: „Warum haben Sie hier eigentlich Gitter vor den Fenstern?" – „Aus Sicherheitsgründen." – „So ein Unsinn, wer wird denn hier schon einbrechen?"
Manuela Migg, 8223 Trostberg

„Der Zug hat schon über drei Stunden Verspätung." – Darauf der Schaffner: „Und? Ihre Fahrkarte ist doch drei Tage gültig."
Sebastian Bauer, 3130 Lüchow

ENTE GUT...

Carl Barks und seine Enten

Unter Sammlern und Entenliebhabern heiß begehrt sind die Bände der Barks Library, die seit 1992 beim Ehapa Verlag erscheinen. Endlich ist es gelungen, das Meisterwerk des genialen Duck-Zeichners Carl Barks nach und nach, in wunderschöner Aufmachung, neu zu veröffentlichen. Ab September 1993 kommen jetzt in Abständen von zwei Monaten zusätzlich 9 Bände der Reihe Carl Barks Special auf den Markt. Im ersten Band dieser Sonderreihe werden vom Meister gezeichnete Dagobert-Einseiter veröffentlicht. Unsere Meinung: Muß man haben!

Barks Library Special

56 Seiten, DM 14,80, erhältlich im Buchhandel

PHANTOMIAS' RACHE!

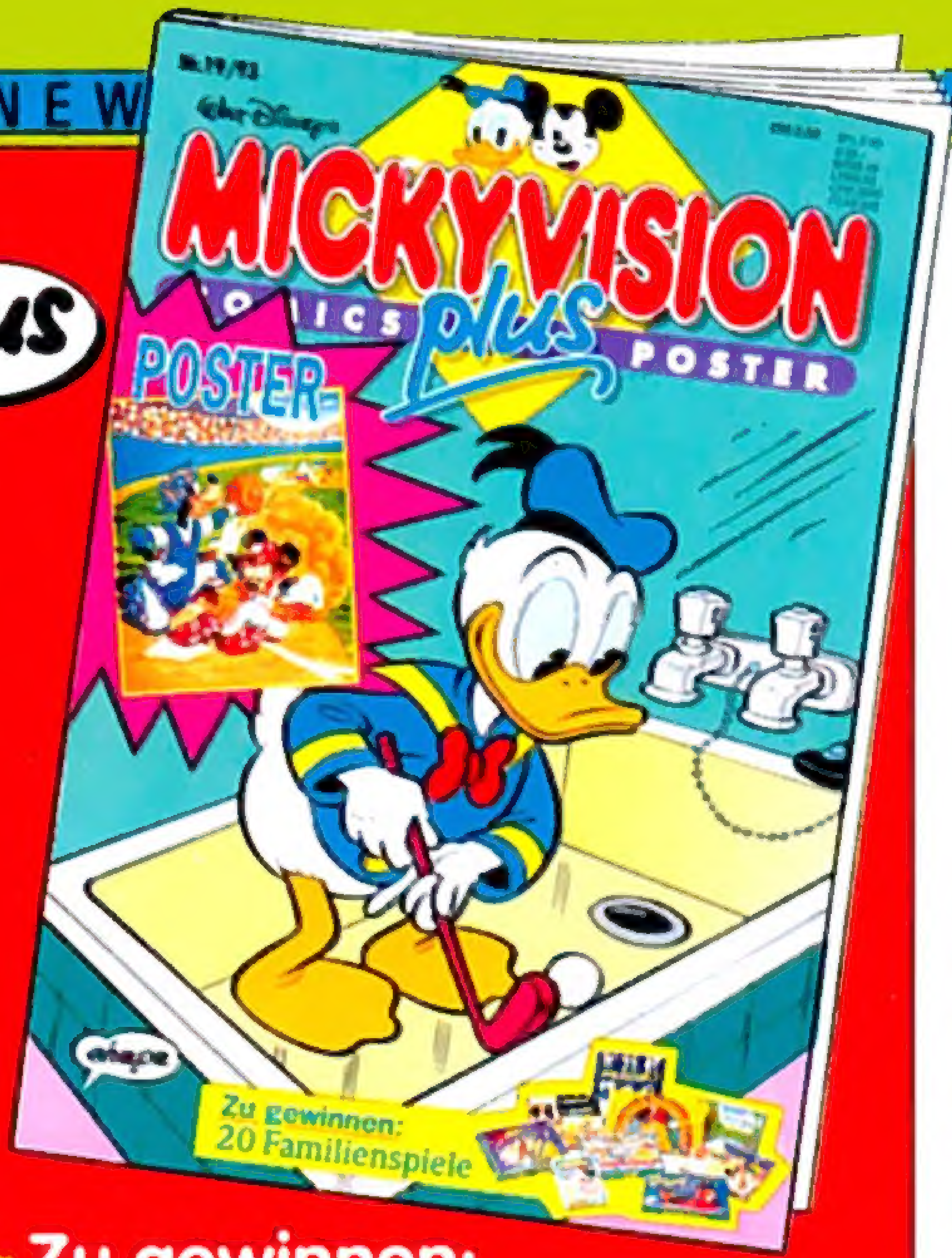
In Entenhausen wird plötzlich an allen Ecken und Enden geklaut, was nicht niet-und nagelfest ist. Auch Donald wird gleich mehrfach von den Dieben übel mitgespielt. Bei der Polizei stehen lange Menschenschlangen an, um ihre Verlustanzeigen zu machen. Und die Zeitungen fordern das Eingreifen von Phantomias. Als Donald schließlich herausfindet, daß das Diebesgut in einem neueröffneten Second-Hand-Shop von riesiger Größe angeboten wird, beschließt er, als der gefürchtete Phantomias gnadenlos zuzuschlagen...

Wo? Im neuesten **ONKEL DAGOBERT Nr.79**

Wieder echt stark!

Die neue MICKYVISION plus Nr.19

Jetzt überall, wo's auch die MICKY MAUS gibt!



- Super-Extra: Tolles Poster

- Zu gewinnen: **Je eins von 20 tollen Familienspielen**

- Lustige Comics

Diese Woche im Disney Club:

Sendezeit:
samstags: 16.05 bis 17.30 Uhr
sonntags: 8.25 bis 9.50 Uhr (Wiederholung vom Samstag)

Filme:
Ein Planwagen mit wackeligen Rädern rumpelt durch die Prärie. Voraus reitet ein Scout, der bei genauem Hinsehen größte Ähnlichkeit mit **Goofy** hat.
Darkwing Duck: Heiß und kalt ergeht es Eddie Erpel bei einem Treffen mit einer eiskalten Schönen. Um nicht zu altern, ließ sie ihr Gesicht und das Blut in den Adern tiefkühlen...was zur Folge hat, daß sie mit einem einzigen Atemzug einen Schneesturm verursachen kann!
Chip und Chap: Während eines Testfluges verschlägt es unsere Helden in ein entlegenes Tal des Himalaja, wo sie Chirp-Sing kennenlernen. Chirp-Sing ist die verstoßene, unglückliche Nachtigall des Kaisers.
Das Geheimnis von Lost Creek: Auf ihrer Wanderung zum Berg Stone Face erfährt das Stadtkind Jeannie, daß das Landleben doch nicht so öde und einfach ist, wie sie sich das vorgestellt hatte.

Stefan äußert beim Lesen eines Goofy-Comics den Wunsch: "Ach, könnte ich doch jetzt bei meinem Freund **Goofy** sein!" Plötzlich ist Stefan im Comic verschwunden und findet sich vor Goofys Haus wieder.

Am Ufer des Roten Meeres ließ sich die ägyptische Herrscherin Kleopatra einst einen **Tempel** errichten. Stefan und Ralf machen sich bei 45°C im Schatten auf die Suche nach ihm.

Die Hose, die die Welt eroberte, ist zweifelsfrei die **Jeans**. Ein Gast im Club erzählt die Geschichte der berühmten Beinkleider.

Ins Studio flattern die **Piepmätze**, ein zwanzigköpfiger Kinder-Popchor. Sie stellen ihr Lied "Ein Platz für Tiere" vor.

Goofy steht diese Woche gleich zweimal im Mittelpunkt!

Die Piepmätze

...ALLES GUT

NÄCHSTE WOCHE IM
Walt Disney's MICKY MAUS MAGAZIN
MICKEY'S TOONTOWN TELEFON-SPIEL
© Disney
Großes
TOONTOWN
Telefonspiel
2. Teil
Anrufen und gewinnen!
Starke Preise:
Insgesamt:
• 20 Flugreisen nach Disneyland/Kalifornien
• 606 Toontown-T-Shirts
Die Sofortgewinne im nächsten Heft:
10 Videokameras von Sony
SONY
EXTRA
Spiral-Zeichner
Mit dem raffinierten Mechanismus dieses kleinen Gerätes kannst du fantastische Gebilde zeichnen - in unzähligen Formen und interessanten Farbkombinationen.
Mit Lineal!
MICKY MAUS
Spiralzeichner
4 Sammelkarten